Дьявол-Шоу
Явные доказательства сатанизма Фоменко

MDK 2
Неудавшийся хит

Земля 2150: Война Миров
Цель проста - переселиться на Марс

Preview:
Carmageddon TDR 2000
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor
Martian Gothic: Unification

+ Новые горизонты The Sims
На CD-ROM'е - всякая всячина для The Sims

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION

Привет!

Сами того не ожидали, но так уж получилось. Этот выпуск "Нави" по праву может претендовать на звание "самого специально-превьюшечного". И еще - "симсового". Честно говоря, никак не предполагал, что The Sims заберется на столь высокую позицию в мировом рейтинге. А она вскарабкалась, да еще и обросла солидной армией фанатов, которые насоздавали к ней немыслимое количество прибамбасов и прибамбасиков - вспомогательных программ, скинов, домов, стен и т.д. Сей феномен был нами зарегистрирован, и мы не прошли мимо. На нашем компакте вы обнаружите разную "симсятину", и в большом количестве. И пару special-статей по этому поводу.

А еще мы решили, что стали настолько солидным изданием, что пора нам вводить собственные награды. Отныне самые лучшие, великолепные и отстойные игрушки будут отмечаться нашими "компАсами" - соответственно Gold, Silver и Suxx. За отчетный майско-июньский период было решено отметить золотом представителя стратежного жанра - "Земля 2150: Война Миров", которую в серии Originals издали компании Snowball и "1С". Серебро присуждено "Дьявол-Шоу" (издатель - "1С"). Так держать, господа издатели, даешь больше оригиналов хороших и, самое главное, - разных!

В редакции произошла небольшая эволюция - редактор раздела action Владимир Рыжков (которому мы говорим большое спасибо за все те классные материалы, которые были сделаны им и под его чутким руководством) решил поработать в другом, онлайновом издании, а на его место таинственным образом проник некий господин Дж. О. Бондер, который просит называть его просто Джобсом. Немного странная личность, зато с коллективом сошелся на удивление легко. Говорит, что в экшен разбирается лучше всех в округЕ, в прошлом и будущем. И ведь нет оснований ему не верить, пусть поработает, а мы поглядим, оценим, поможем, ежели чего не так.

Следующий наш номер выйдет через месяц, несмотря на "сдвоенность" этого мы не собираемся особо расслабляться и дружно уходить в отпуска. Разве что устроим выздное редакционное совещание с рыбалкой и ухой...

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Список игр в номере:

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Официальный анонс DooM III

На фоне всеобщего дефицита новостей псле E3, id software официально анонсировала DooM III. По словам разработчиков, они давно мечтали о продолжении похождений морпеха. Кармак полагает, что нынешние технологии позволяют создать игру, которая по красоте не уступит оригиналу. Напомню, что DooM, появившийся в 1993-м году, принес id software 100 миллионов долларов, после чего Джон Кармак начал новое хобби - собирание Феррари. – Ю.П.

Самые-самые

Названы кандидаты на звание лучших игр выставки E3. Больше всех наград может забрать Black & White, симулятор бога от Lionhead, детища Питера Молинье. Игра претендует на слеюующие номинации: самая оригинальная игра, лучшая игра для PC и лучшая стратегия. Не отстает от Black & White и детище Bungie - командный экшен от третьего/первого лица Halo. Данный конкурент Starsiege Tribes 2 претендует на звание лушей игры в стиле экшен и лучшей игры для PC. В категории железок особого ажиотажа не произошло, приз возьмет GeForce GTS 2, 3Dfx со своей VooDoo 5 5500 просто-напросто опоздала. – Ю.П.

Контракты Буки

"БУКА" продолжает расширение линейки локализованных продуктов. 14 апреля компания подписала контракты с компанией Take 2 на издание на территории России, стран СНГ и Балтии новых игр. Flying Heros (рабочее название – "Рыцари Поднебесья") – оригинальный action поступит в продаже в июне, и action/adventure Martian Gothic: Unification ("Готика Марса" - рабочее название), релиз которой состоится в июле. Кроме этого в планах компании локализация и издание на территории СНГ и стран Балтии новой приключенческой игры "In Cold Blood", созданной известной западной командой разработчиков Revolution.

Кроме того "БУКА" снизила оптовые цены (с 7$ до 4$) на коробочную комплектацию игры "Герои Меча и Магии III: Дыхание смерти". С 15 мая в продажу поступил коробочный вариант игры из самой популярной в России, культовой серии "Герои Меча и Магии" (рекомендованная розничная цена в 6-7$, против обычных 10$).

Стандартный коробочный вариант игры состоит из игры, инструкции и яркой коробки :).

P.S. Так что если вы увидите коробку "Дыхания Смерти" за 10 УЕ, не спешите покупать, где-то неподалеку наверняка должна быть почти вполовину дешевле. – К.П.

Наши в Полигоне

Давно канули в небытие те нелепые времена, когда нашему брату хардкорному геймеру некуда было податься для того, чтобы провести пару напряженных часов в настоящем сетевом поединке с реальными, живыми противниками, такими же, как и сам, маньяками мышки и монитора. Клубов в наше время, слава квейку, хватает. Их громкие (или не очень) имена давно набили оскомину на зубах, затерты до дыр боевые мышиные коврики, сломана не одна кнопка на клавиатурах клубных компьютеров. Словом, есть есть еще греющие нежную душу игрока места, где можно рассмотреть виртуальную жизнь компютерных монстров сквозь манящую рамку оптического прицела. Однако с каждым днем клубов сетевых игр становится все больше и больше, и вот совсем недавно открылся еще один.

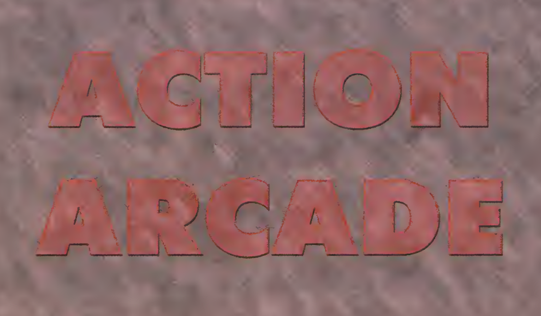
Я услышал, как в тусовке упоминают о Полигоне. Давненько ничего не было слышно об зтом клубе, а тут вдруг зти разговоры и вдобавок натыкаюсь на рекламную заметку, что, мол, сеть профессиональных компьютерных клубов "Полигон" открывает новый клуб – Полигон-3. Ну, думаю, надо разведать, чтоб в курсе быть и не выглядеть олухом в родной тусовке. Решил съездить. Далековато, конечно, метро "Сходненская", но любопытсво и желание сыграть пару партий в q3 пересилило лень, и я отправился в путь.

Приятные сюрпризы начали преследовать меня уже после выхода из метро. Клуб оказался всего лишь в трех минутах ходьбы от станции и расположился на втором зтаже какого-то старорежимного магазина или ателье. Впрочем, само помещение оказалось очень чистым (что характерно делеко не для всех московских клубов) и оформлено с большой долей хорошего вкуса и понимания предмета. Как выяснилось позже, так оформлены все фирменные клубы сети "Полигон". Также внутри оказалось около 30 компьютеров, конфигурация каждого из которых оставляет мало шансов для "тормозов" при участии в любой из представленных в клубе двадцатки компьютерных игр. Кстати об играх. Сыграть можно практически во все горячие новинки от Command & Conquer - Tiberian Sun до бесспорного хита зтого лета Counter Strike, специального модификатора игры Half-Life. Ну и на всякий случай о конфигурации - Celeron 433 MHz, 64MB SDRAM, PC100, HDD IDE 8.4GB, VooDoo3 2000 16MB – такова она у каждого из "полигоновских" компьютеров. Приятным моментом явился и тот факт, что, наряду с мониторами имеющими 15 дюймовую диагональ, в Полигоне-3 имеются так называемые VIP-места, где можно в полной мере насладиться тотальным истреблением своих товарищей, глядя в 17-дюймовый зкран. Да, и еще, 100 Mb сеть работает просто идеально.

Вот, в общем-то, и все впечатления. Осталось добавить лишь, что цены в клубе оказались вполне умеренные: 15 рублей за один игровой час даже в часы пик – явно не самая дорогая стоимость подобной услуги в Москве. Также скоро в Полигоне-3 появится доступ в интернет и второй игровой зал. Последнее существенно облегчит проведение тимплейных и других командных соревнований. Ну и зто... Крутые парни, у которых мышь не дрожит в руке даже при виде какодемона, появляются в клубе ближе к ночи, так что, если нужны коварные противники, лучше заезжать в Полигон на ночь. Словом, мне в Полигоне – 3 понравилось, чего и вам желаю.

Кондратий Булкин

Black & White



MAX PAYNE

Слово (которое в начале)

*Некоторые люди думают,
что знают все на свете
Это очень раздражает нас —
тех, кто действительно
знает все на свете.*
Дж. О. Бондер

Товарищи! Товарищи и братья по шахм... з-з-з... о чем у нас журнал? А! Товарищи и братья по компьютерным играм! Будучи проездом из Атланты в Казань я ненароком заглянул к вам на огонек. Совершенно случайно, представляете, встретил своего старинного приятеля — Долговязого Биба! Вы бы знали, какие мы с ним дела вместе ворочали! Было время! Встретились мы, посидели, поговорили. У Биба сейчас подружка новая. Шведка какая-то. Ульрикой зовут... нет, Ульмой. Он мне все о ней толкует. Любит ее очень. Хотя женщина, по всему видно, странная. Ну да с этими шведками всегда так — уж я-то знаю! Впрочем, это личное. Зашел разговор и о работе, о журнале, об этих... как их... играх компьютерных. И тут узнаю новость! Оказывается, мой лучший ученик Володя Рыжков — такой ум, такой талантище — стал садовником. Представляете! Игорь так и сказал — "все время на сад уходит". Адрес у сада, правда, какой-то странный http://www.games.ru/. На карте такого нет. Но все равно предлагаю считать его дочерним предприятием Навигатора! Разве плохо? Будем в гости ездить, фруктами угощаться.

Ну да фрукты фруктами, а дело прежде всего. Факт-то вопиющий! Главная должность в журнале пустует! Точнее, пустовала, пока я не пришел. Ибо кто как не старина Джобс лучше всего разбирается в такой тонкой и сложной материи, как Action. Да, Action! Да знаете ли вы, что такое Action?! Action — это движение, это скорость, это полет мысли, это борьба. Action двигает вперед науку, культуру, экономику, экологию, палеонтологию, геополитику, дианетику, философию! Все величайшие умы современности признают — и я это много раз слышал в личных беседах с ними — огромный вклад Action и его приятеля Arcade в общемировое движение к гармонии и прогрессу. Да знаете ли вы, какая силища заключена в этих словах?! При правильной постановке дела, при моем скромном участии, при... Но не будем забегать вперед, это пока редакционная тайна. Кстати, народ тут в редакции подобрался на редкость душевный. Хорошие люди, доверчивые... Сработаемся!

*Искренне Ваш,
Дж. О. Бондер
(можно просто Джобс)*

Леонтий Тютелев

Carmageddon TDR 2000

Жанр	Action
Издатель	Torus Games
Разработчик	SCI
Срок выхода	Не известен

НАЧАЛО НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ ОКАЗАЛОСЬ СОВСЕМ ТАКИМ ЖЕ, КАК И КОНЕЦ СТАРОГО, ДАЖЕ ХУЖЕ. ГОРАЗДО ХУЖЕ. ГОРОДА РАЗРАСТАЛИСЬ, КОРРУМПИРОВАННАЯ ПОЛИЦИЯ СКВОЗЬ ПАЛЬЦЫ СМОТРЕЛА НА ТО, КАК ПРЕСТУПНОСТЬ ПРОНИКАЕТ ВО ВСЕ СФЕРЫ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЖИЗНИ. ОДНАКО БОЛЬШИНСТВО ОБЫВАТЕЛЕЙ СТРАДАЛИ ОТ ТАКОГО АНАРХИЧЕСКОГО РАЗГУЛА. ИМ ХОТЕЛОСЬ ЖИТЬ ПО СТАРИНКЕ, В СПОКОЙНЫХ ГОРОДАХ, СРЕДИ ЗАКОНОПОСЛУШНЫХ ГРАЖДАН...

И, благодаря усилиям имущих, небольшой переворот произошел. Желающие, сделав взнос в виде кругленькой суммы, становились жителями специальных городов. Этаких коммун справедливости. Подобные поселения имели сильно развитую правоохранительную структуру. Однако не для того, чтобы поддерживать порядок внутри поселения, а для охраны собственного спокойствия.

Существование в новых городах было спокойное – не в пример криминальным мегаполисам. Что, впрочем, неудивительно – сон граждан охраняли войска частной полиции.

■ Безумие начинается!!!

■ Лична я в кафе всегда заезжаю на авта. По крайней мере в "Карме"

Такие поселения были названы subates. Жизнь в них могла показаться раем класса "люкс", но исключительно для тех, кто мог себе это позволить.

Со временем все больше законопослушных людей, накопив необходимую сумму, перебиралось в обиталище спокойствия и защищенности. Некогда людные города пустели на глазах. И чем меньше оставалось в них нормальных людей, тем выше становился уровень преступности. В конечном итоге, промышленные мегаполисы превратились в очаги беззакония, хаоса и анархии, где выживал сильнейший, хитрейший и подлейший...

В "КАРМЕ" ТЕПЕРЬ ЕСТЬ СЮЖЕТ. НЕКОГДА ПРИНЦИПИАЛЬНО ОТВЕРГАВШАЯ ЕГО ИГРА ТЕПЕРЬ ПИЧКАЕТ ГЕЙМЕРА СТРАШНОЙ ПРЕДЫСТОРИЕЙ.

Ты мне скажи, за кем правда?

Рад представить, господа присяжные заседатели, "Карма 3". Вернее сказать, не сама "Карма", а то, как примерно будет выглядеть продолжение культового сериала, посвященного автомобильным маньякам, – перед нами демо-версия.

Кстати, выше был сюжет. Да, в "Карме" теперь есть сюжет. Некогда принципиально отвергавшая его игра теперь пичкает геймера страшной предысторией, что должно способствовать созданию атмосферы анархии и беззакония, подвигнув нас тем самым на прохождение игры до конца.

Впрочем, в таком виде, как он есть сейчас, сюжет является лишь маленьким довеском к проекту, всего лишь объясняя нам, почему города теперь выглядят столь пустынно, запущенно и зловеще.

Пока остается абсолютно неясным, будет ли сюжетная линия вплетена в игровой процесс, либо отомрет на стадии с ней ознакомления. К слову, если вдруг случится первое, то новую "Кар-

му" смело можно будет считать последовательницейвосемьдесят второго "Интерстейта", что само по себе и хорошо, и плохо. Объясню почему.

Хорошо потому, что налицо будет интересная последовательность миссий, помещенная в рамки сюжетной линии, которая, по мере выполнения заданий, найдет свое логическое развитие. Хороший сюжет еще ни одной игре не помешал.

Плохо потому, что "Карма", как игрушка, изначально отвергающая всяческие сюжеты, всегда была нацелена на чисто механический игровой процесс. Скажите, пожалуйста, зачем я буду отягощать свой разум идеей спасения виртуального мира, если мне нужно как можно более цинично и жестоко раздавить кучу людей и раскрошить отряд железных оппонентов. Фактически, налицо было применение принципа игровых автоматов. Отмудохал всех на одном уровне (адреналин!) - на тебе второй. Снова куча трупов (адреналин!!) - получи третий. Снова адреналин!!! И так далее.

Развитие указанного принципа пришлось на зпоху второй "Кармы", и многие такого хода издателей откровенно не поняли. Летать по крышам домов, ездить три круга на время – зтого ли ждали фанаты от продолжения? Вовсе нет. Хотя новые фишки и порадовали.

Поэтому-то, если сюжет будет плотно вплетен в новую игру, то... здесь тоже возможно два варианта, каждый из которых, в итоге, немного печален.

Вариант первый. Операция пройдет успешно, и игрок поверит в происходящее, станет долбить противника с целью спасения порабощенного брата, давить пешеходов, осуществляя великую мстю, предписанную ему сюжетом...

Вариант второй. Разработчики облажаются. Не будет ни сюжета, ни игры.

И вот он, в любом случае печальный, итог. Феномен "Кармы" навсегда умрет. Чистый геймплей, направленный на дикое веселье, сопряженное с разрушением и уничтожением, не отягощенный необходимостью исполнения сюжета, покинет игровой мир... Верить в зто не желаем. А поэтому хватит думать. Надо играть в демку, ибо она обнадеживающе занимательна.

У "ДУШЕВНОБОЛЬНЫХ" ПРОГРАММИСТОВ ИЗ SCI, КАЖЕТСЯ, НЕ ОСТАЛОСЬ СОМНЕНИЙ В ТОМ, ЧТО ИХ ИГРЫ - ЛУЧШИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ В ЖАНРЕ "ЭКШН+ГОНКИ".

Что будет

Некоторые играли в "Карму", ибо любили давить пешеходов (сотнями, сотнями!!!), другие – дабы колбасить противника изощренными способами. Третьи – и таких, смею предположить, было большинство – предпочитали совмещать два этих занятия. Самые отъявленные извращенцы, коих очень мало, проходили игру, одолев быстрее всех положенное количество кругов. Все зто с избытком давали нам первые две части. Теперь очередь за третьей.

Итак, демо-версия. Прежде чем начать рассказ о ней, заострим внимание на обещаниях разработчиков.

У "душевнобольных" программистов из SCI, кажется, не осталось сомнений в том, что их игры – лучшие представители в жанре "зкшн+гонки", а поэтому не особо налегают на рекламу (мол, чего силы зря тратить, и так купите), просто приводя некоторые цифры.

Игроку предложат 9 разнообразных игровых зон. Вероятней всего ими окажутся упомянутые выше "города-анархисты", источники хаоса и беспорядка. Это, конечно же, очень интересно. Но еще интересней было бы, если бы игрока впустили в мирные, насыщенные полицией (пожалуй, в "Карме" самая строгая полиция) subates. Это же круто – давить законопослушных толстосумов, которые наивно полагали, что навсегда ушли от преступников и негодяев! Крушить витрины красивых магазинов! Размазать по асфальту бабушку с тележкой! Вступить в неравную схватку с полицией, наконец!!!

"Нарушать беспорядки" можно будет аж на 45 разнообразнейших средствах передвижения. Учитывая полет фантазии разработчиков, с уверенностью можно сказать, что зто будут феноменальные транспортные средства.

Игра предложит нам 50 заездов и миссий – мало не покажется!

Ну и напоследок, получите информацию о ста (!!!) видах разнообразнейших бонусов и powerup'ов, действовать которые будут на всю окружающую среду и, естественно, на автомобиль игрока.

Итак, приготовления закончены. Приступим к игре!

Что есть

Сразу стоит отметить, что игра поддерживает все без исключения графические акселераторы. Более того, без оного девайса она вообще откажется идти. Впрочем, к моменту выхода третьего "Кармагеддона" игроков без ускорителя уже не будет.

> В НОВОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ УПРАВЛЕНИЕ БОЖЕСТВЕННО. ЛЮБОЙ МАНЕВР ИСПОЛНЯЕТСЯ ЛЕГКО И НЕПРИНУЖДЕННО

Гибкими стоит признать графические и звуковые настройки.

А вот грузится единственный уровень, названный Hollywood (наверное, то, что осталось от центра киноиндустрии), крайне долго. И оправдание этому одно: перед нами еще не релиз.

Первое и главное отличие от предыдущих "Карм". Его чувствуешь сразу, ему радуешься, его принимаешь, как долгожданного гостя. Это управление машиной. Оно изменилось.

Лично я никогда не мог понять, почему в такой откровенно аркадной игре, как "Карма" (любая из двух предыдущих), в наличии столь правдоподобная физика и сложное управление. Скажу честно, физмодель серии была достойна неплохого симулятора. Иногда доходило до того, что машина просто выходила из-под контроля, и игрок не в силах был поймать заартачившийся автомобиль. Процессу разрушения это вредило. И авторы поняли свою ошибку.

В новом произведении управление божественно. Любой маневр исполняется легко и непринужденно. Полицейский разворот, скольжение с использованием ручника, тривиальные повороты. Машина больше не едет упорно по прямой, не желая своевременно повернуть туда, куда нам надо. Она стала послушней. И игра сразу же засияла новыми оттенками. Стала динамичней и быстрей.

Изменения в управлении не сказались отрицательно на физической модели окружающего пространства. Полеты, столкновения, перевороты, движение под водой – все - радует своей проработкой.

Второе главное отличие – графика произведения. Кардинально обновленный движок содержит теперь гораздо меньше ломаных поверхностей. В частности, полотно трассы теперь не топорщится углами, как раньше, а выглядит весьма натурально. То же касается и всего окружающего пространства. Там, где поверхность не должна быть угловатой, она таковой не является.

Разработчиками задействованы многие современные графические эффекты. Особенно заметны эксперименты с освещением.

В общем, третий "Кармагеддон" выглядит и воспринимается как нечто оригинальное и интересное. Одна незадача: игра традиционно опережает время в плане графических требований. Поэтому для нормального количества FPS необходимо запастись приличным компом.

Когда я за красных

По городу снуют зомби с зеленой кровью, и этот факт, признаюсь, удручает. Уродцы с неожиданной прытью бросаются кто куда, лишь бы избежать неприятного контакта с нашей машиной. У них отрываются части тел, некоторые начинают хромать, другие падают. Думаешь: "Вот бы кровь красную, да людей настоящих!". Выходит патч - и мы возвращаемся в атмосферу первого "Кармагеддона", классики жанра action.

Море крови, раздавленные тела.,. вопли пострадавших... Добродетель человеческая испаряется, уступая место низменному инстинкту. Да здравствует "Карма"!

Оппоненты, как мне показалось, немного поумнели по сравнению с предыдущей серией. Уже не столь безропотны, а, скорее, напористы и агрессивны. Вести с ними поединки – одно удовольствие.

4 минуты – такова продолжительность демки – пролетают мгновенно. Носиться по уровню, очень удачно выполненному в плане дизайна (дизайн уровней всегда был основной фишкой серии), колбасить людей и биться с гадами – первоклассный отдых! Соответствующий патч, убирающий ограничение, помогает растянуть удовольствие. Ну очень занимательная игра!

Как там будет дальше – покажет время. Разработчики не спешат с релизом. Они делают и без того вполне конкурентоспособный проект лучшим. И дай Бог, чтобы у них получилось. Соскучился я, знаете ли, по настоящей "Карме".

■ Колбосимся по полной!!!

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов.

Младшая Дочка Культа

Жанр	Arcade\Action\Adventure
Издатель	Interplay
Разработчик	BioWore Corp. Block Isle Studios
Требуется	P-233, 32 Мб RAM, Open GL-совместимый 3D-уск.
Рекомендуется	PII 300, 64 Mb RAM Windows 98

MDK 2 вышла. Вам все равно, а некоторые уже оплакивают...(как там у классика?) бесцельно потраченные деньги. Под хохот других - купивших, но не купившихся. В мире много происходит: вон, группу "Шао? Бао!" на Украине уже кличут "запродатями" (сложная смысловая нагрузка этого понятия, к сожалению, не доступна русскому уху. Очень обидное слово). Тоже, что ли, покричать? BioWare, вы запродати! Не, не стоит. Пойду лучше еще поиграю...

Молодцы. Действительно Красиво

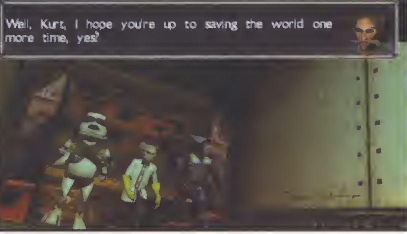
Графически движок Omen, на котором сделана игра, абсолютно потрясающий. Если б новоявленные авторы просто сделали ремейк того, культового MDK образца 1997 года на нем, то клянусь, (Чесспианерскае!) я лично пошел бы в опорках по России-матушке собирать деньги им на памятник. Истину глаголю – еще не всех развратило пагубное умение современных ускорителей превращать неоптимизированный бред дружной спайки художников и программеров в благопристойные картинки – есть еще умельцы, которые и текстуры подбирают тщательно, и с модными спецэффектами дружбы водят, и умеют всякий художественный образ на OpenGL'е описать. Радостно осознавать, что не зря я свои кровные рублики на видеокарточку потратил – хоть красотищей полюбуюсь вдосталь. Да и звук подстать изображению. Конечно, ничего экстраординарного: поддержка EAX давно не элитарна, а других ярких черт... Но и без них, поверьте, обойдемся – пусть звуки стандартны до мигрени в отделах головного мозга, отвечающих за долговременную память, но как они ложатся на визуальный ряд! Если уж выстрел – то гулкий, если прыжок – то смачный. А как передвигается Курт, тихонько шурша пятками по полу! Или топает доктор Хоукинс навстречу стручковидным пришельцам, тоже, кстати лопочущим на своем причудливом языке и пускающим дымные тучки из заднепроходного отверстия далеко не бесшумно! Создается поистине живая картина, ценная даже сама по себе – как акт высокого искусства собирания в одном месте всего самого хорошего.

■ "Но брудершофт! Зо успех! Уряяя!"

Что касается музыки. С музыкой у нас все было бы прилично, если б не тяжелое наследие людской молвы о воистину гениальном сопровождении первой MDK. Конечно, хуже. Хуже, но не настолько, чтобы опустится в гнилостное болото современной среднестатистической тенденции музыкального оформления игр. По сравнению с "шедеврами" очередного игростроительного треста музыка MDK 2 просто на удивление хороша. Но, повторюсь, продажа ее в виде отдельного продукта поддержки населения никогда не получит. Не за что.

Мелочи Далеких Катастроф...

А вот куда были вбуханы такие замечательные находки и решения



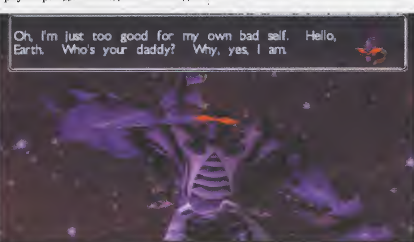
■ Нос трое и поко мы вместе...

BioWare Corp. и Black Isle Studios, давайте смотреть дальше...

Направляя в добрые руки свое детище, Shiny во главе с Дэвидом Пэрри, наверное, рассчитывала, что новоявленные владельцы не посрамят культовую для миллионов простых геймеров марку MDK. И правда, на начальных этапах работы явно чувствуется это стремление. Стремление к чему, вы спрашиваете? Ну... так сразу и не ответишь...

Дело в том, что MDK за нумером раз была уникальна. Построенная только на противоречиях авторов в отношениях с серой толпой и перманентной "шизе", она была рождена даже не аркадой, а... сгустком чистейшего адреналина, настоянного на смеси парадоксального юмора и невообразимой геометрии пространства, которую до Пэрри показывали только Даниил Хармс и Сальвадор Дали. Хармс, Дали и папа Червяка Джима – неплохой триумвират для восхода новой звезды игровой индустрии, правда? BioWare все это... причем собственными руками.

■ Ворон ворону глоз не выклюет. С собочкоми несколько сложнее...



■ Крутонский крутон спрашивает "Кто тут ботяня (комбот)?" Ответим, поцоны?

Верю, хотели как лучше. Не могут же интеллигентные люди, в прошлом врачи, а ныне создатели Baldur's Gate, так сразу кинуть в народ давно заготовленную диверсию? Не могут. А значит, надо понять и по возможности – простить...

Наверное, во главе угла были банальные сейвы. Аркада не живет сейвами, моментально сворачиваясь от их ферментов в развесистый экшен, бессмысленный и беспощадный. Бессмысленный – по причине относительной примитивности аркадной архитектуры, беспощадный – по причине обилия безмозглых врагов, родовой метки аркадного подхода.

Пришлось тогда, наверное, авторам перелопачивать дизайн уровней, писать AI ограниченной ответственности для уменьшенного на порядок поголовья монстров и изобретать новые, невиданные доселе приколы и "фишки" для мутирующей на глазах концепции.

Получилось нечто невиданное. Не в смысле – хорошее, просто – невиданное доселе смешение остатков преклонения перед авторитетом идейного предка, синкретизма разножанровой архитектуры и стычек с банальными монстрами, тупыми как казеиновая соска.

Могучая Дружеская Кучка

Выволакивать этот воз противоречий, согласно старинной русской басенной традиции, было поручено трем совершенно различным героям игры – суть трем различным подходам, геймплеям, философиям...

Макс, Доктор Хоукинс и Курт – так расшифровывалась всегда таинственная аббревиатура названия игры. И если с Куртом мы хорошо знакомы сто (три) лет, то с Максом и доктором – скорее эпизодически, шапочно.

На нашем незнании и выезжают новые авторы – им пришла в голову "замечательная" идея разделить те девять уровней стандартного блока игры (просто есть десятый – последний. Бой с Императором) на три части и каждую часть отдать на откуп геймплею, характеризующему очередного героя. Вот краткие досье на них...

Макс – кибернетическая собака, построить которую, видимо, доктору помог многоразовый просмотр сериала "Приключение Электроника" (все помнят умницу Рэсси?). Имеет четыре лапы и две ноги. Ногами ходит, в лапах носит огнестрельное оружие, приобретающее при подобном скоплении определение "массового поражения". Оружием своим заслуженно гордится и все проблемы решает с помощью непродолжительного свинцового града в сторону цели. Характер целостный, спокойный. В прошлом была (или был? Макс все-таки!) летчиком и поэтому до сих пор любит прикрутить к спине реактивный мотор и взлететь!!! Топливо кончается практически мгновенно...

Именно на умении разносить все в мелкое конфетти да на любви к полетам и построен дизайн уровней для

■ Кросото. Иногдо овторы вспоминоли дизойн первой чости

■ Сторый добрый Курт. Дэвид, на кого ж ты нос покинул!!!

милого пса: готовьтесь много стрелять и ловко планировать от заправки к заправке.

Доктор Хоукинс – безумный профессор, персонаж американского масс-культа. С ума сошел давно, никому не мешает. Чудит, пытаясь соединить все подряд и изобретая порой дельные штукенции для народного хозяйства. В связи с параллаксом в мозгу, выпив плутония становится бычьем (натуральная скотина с габаритами шкафа и рогами по бокам морды), готовым порвать всех и каждого. Быстро отходит.

С уровнями для этого персонажа авторы явно перестарались – менее всего я был готов к тому, что MDK превратится в квест. Но факт остается фактом – умение дока комбинировать инвентарь и применять вещи на активных точках игровой среды используется многомудрыми дизайнерами в хвост и в гриву. Не бесит, конечно (я ж не Пэрри, для которого это, видимо, как плевок в лицо), но немало удручает.

Курт. Курт – это Курт. Мы и раньше пользовались его замечательным парапланом из шлангов, возносящим бренное тело героя на волнах потоков воздуха, и снайперской винтовкой, встроенной в козырек шапочки бронекостюма, издеваясь над богомерзкими монстрами первой части, но теперь – нет. Теперь, благодаря BioWare'вцам, мы возненавидим эту сладкую парочку. Это надо же так испохабить игру, сделав основной упор всех без исключения уровней на прицельных ударах высокоточным оружием, после которых надо долго планировать над бездной, зависая над вентиляторами! Все загадки, все монстры, все ловушки и приколы основаны на применении парашюта и, особенно, винтовки. Мое бешенство хлынуло из широко открытого рта (приходила милиция. Взяла штраф за действия, носящие антисоциальный характер. Конечно: орать – это ж не на заборах царапать.) в момент шестнадцатой неудачной попытки пройти босса седьмого уровня – сбить с его тела около десятка "глазков" в снайперском режиме под ободряющую ответную стрельбу и пинки наседающих монстров...

А в остальном ничего. Можно играть. Даже интересно поначалу.

Маленький Дебил. Класс!

Уровни в целом, надо сказать, приличны. По меньшей мере, поначалу. Разнообразны, и загадки прикольные. Юмор кое-где бодрый. Конечно, то веселье, какое было в предке, ушло безвозвратно: несмотря на уверения годичной давности, авторам не удалось не то что улучшить, просто восстановить атмосферу беззаботного стеба. Ну да, на четвертом уровне Курт должен станцевать перед инопланетянами, а диалоги доктора Хоукинса и Мозга (босс такой) можно читать в Смехопанораме... и что? К шестому-седьмому уровню авторы начинают повторяться, на восьмом вырабатывается шаблон, а на девятом хочется наложить на себя руки (и я бы наложил, если б не прикольные "стручки" в телефонной будке под занавес).

Если же говорить о голой архитектуре (уровней), здесь такая же картина – вначале чувствуется тот бесподобный вкус оригинального MDK, а потом все скатывается в бездну штампов жанра: прыжки, платформы, записались, считались, кнопочка нажата, рычажок повернут... Срамота!

Мне Далось Кровью

Честно признаюсь: я прошел игру из-за служебной надобности, красоты графики и... сюжета.

Сюжет банален, но кому от этого плохо, если развязка его шокировала (почти. Жаль, авторы явно не поняли крутизны собственного замысла!) даже мое прожженное сердце старого гестаповца от игростроения? А завязывается все довольно мило: в частную жизнь друзей нежданно-негаданно вторглись какие-то инопланетные молодчики во главе с синекожим громилой в рэпперских очках и принялись шкодить, поочередно беря в плен членов нашей группировки. Причем, доктору они принесли не только моральные страдания, но и материальные, здорово разгромив его личный звездолет и публично унизив домашнее плотоядное растение, мирно жующее говядину (все растения – мусульмане. Вы не знали, что ли?) в загончике.

Ответ последовал незамедлительно, переполошив весь враждебный край галактики. Макс исступленно мочил всех, Курт малозаметным ниндзей пробирался в святая святых, а доктор по-детски любознательно нанизывал на спицы мозги поверженного врага... неудивительно, что сообщение Императора Зиззи Балуббы их так... расстроило. Впрочем, стоп! Я простил игре все именно из-за этого мгновения десятого, последнего уровня. Негоже лишать вас этого же удовольствия...

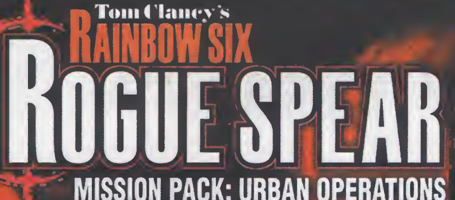
Мало? Достаточно. Конец!

Диагноз? Игра по мотивам MDK, устроит? Как "нет"? Ну ладно, уломали...

Персонажи развивались с отклонениями – это непреложный факт. Загадки под конец высасывались просто из-под ногтей – тоже. Драйва "в стиле" прародителя осталось с гулькин нос. Сейвы стали надгробием на костях истлевшего за годы геймплея.

Эту жизнерадостную, оптимистическую картину рисует во всех деталях замечательнейший графический движок с поддержкой новомодных в этом сезоне геометрических процессоров (GPU) на мотив неплохого сюжета, конец которого выводит из равновесия даже вьетнамского буйвола на пашне в рабочий полдень. Как итог все выглядит... средне. Прошел – и слава богу, что называется. Гордись до пенсии.

Я вот, например, прошел...



MISSION PACK: URBAN OPERATIONS

Обыкновенный Mission Pack. Никто не хотел новой игры в предельно сжатые сроки, ибо все знают - фигня получится. Получилась же, конечно, не фигня, но, при всем моем уважении к Red Storm... ну, не конфетка. Самое время встать в позу и закричать "Люди! Нас обманули! С нас бессовестно выколачивают деньги!". А потом, с чувством хорошо выполненного долга, пойти и сыграть в Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear Urban Operations Mission Pack (да, это настолько страшно называется). Потому что получилось неплохо. Но и не хорошо. Я предупредил.

Жанр	FPS
Издатель	Red Storm Entertainment
Разработчик	Red Storm Entertainment

Пять миссий, три ружья

Городские миссии, числом пять штук - и этим все сказано. Новые режимы игры... странные. Рассказывать не хочется совсем, но... через не могу, через не хочу – придется. Народ – он ведь такой, он имеет право знать. Развесьте, пожалуйста, уши пошире и внимайте. Лапша нынче крайне недорога.

Пройдемся по цифрам. С мелкоскопом, потому что цифры настолько смешные, что даже плакать хочется. Хотелось всего, и много. Получили же - пять новых миссий, пять хорошо забытых старых (classic mode, впрочем, об этом в свое время), да три вида оружия: два пулемета и очередную снайперскую винтовку, на сей раз (ура, ура!) с глушителем - то, о чем мечталось промозглыми осенними бессонными ночами, когда подлый Макс Куткин в очередной раз садился на измену и разносил вдребезги (опять!) АЭС. Оружие победы. Тем, кто надеется теперь легко, в одно касание, пройти все семнадцать миссий Rogue Spear, советую подальше спрятать любимую губозакаточную машинку, пока не сломалась - новые игрушки доступны только... правильно, в пяти новых миссиях. Ну и, конечно, в мультиплеере. Еще нам дали попользоваться двумя пулеметами - M4 SAW и очередным хеклер-коховским творением. "Максима", к сожалению, не предусмотрено, равно как и тачанки. Принципиальное же отличие пулемета от любого другого вида оружия в этой игре заключается в том, что у пулемета есть БОЛЬШОЙ магазин, патронов эдак на двести. Но - один. Но большой. И, конечно, тяжелый. Впрочем, это все лирика; можете вручить его хрупкой даме Галанос из солнечной Греции, если вы извращенец.

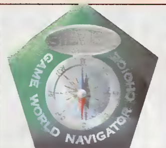
Каникулы

В то время как космические корабли бесследно пропадают в марсианской атмосфере, на земле изо всех сил не дремлют террористы. Все думают – чего б им такого учудить, чтоб любимый город не мог спать спокойно? И ведь придумывают. А Rainbow в это время спокойно почиет на лаврах, предоставляя всю грязную работу местному варианту ОМОНа. Но иногда, в особо критических случаях – например, когда теракт совпадает с местным Днем Милиции, – нашу интернациональную команду зовут помочь. И они приходят, убивают всех и уходят с чувством выполненного долга. Никакого связного сюжета, да и вообще, хоть какого-то на него, сюжет, намека в таких условиях ждать не приходится. Обидно за родной "Красный Шторм", обидно. Заветы Тома Клэнси незаслуженно забыты и втоптаны в грязь. Просто какие-то случайные, разбросанные во времени и пространстве происшествия. То ирландские сепаратисты станцию в лондонском метро захватят, то в Стамбуле курды весь рынок на уши поставят под дулами "Калашниковых"... Бессюжетица. Впрочем, ладно. Не в сюжете счастье... хотя, если подумать, где же оно? А нигде. Нет в жизни счастья, и не будет – до тех самых пор, пока разработчики не отучатся лепить дешевенькие подделки под настоящие Игры с большой буквы "И", каковой Игрой, несомненно, является (являлась?) оригинальная, не ушибленная жалкой попыткой продолжения Rainbow Six: Rogue Spear. Зря, наверное, я эдак кидаюсь, но... Ладно, не будем тревожить нашего дорогого асфальтоукладчика Сергеича, у него и без того работы хватает. Пускай живет игрушка.

Занавес

И чего бы вам такого ласкового сказать в заключение, мои маленькие любители спецназа? А ничего не скажу. И оценок никаких не поставлю. Вообще. Не стоит оно того, не стоит. Пять миссий, три ружья. Адд-он ▲

Константин Подстрешный



Дьявол шоу

Жанр	Action/Adventure
Издатель	1C
Разработчик	Cryo Interoctive/Gamesquad
Локализация	Nival
Требуется	P 233, 32 Mb RAM, 3D-акс.
Рекомендуется	Pentium 3, 64 Mb RAM

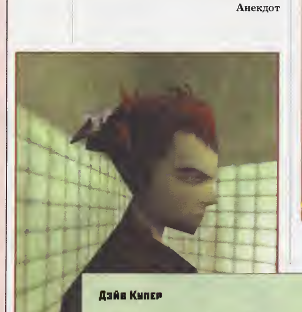
Встречается сын нового русского с другом и делится последними новостями:
- Прикинь, да, вчера залез к бате на комп, в GAME погонять. Ну, QUAKE пару раз запустил, потом надоело это мясо рубить. Смотрю, новая папка появилась - IBW. Запускаю, а там крутая игрушка - "Инфо-Бухгалтер" называется.
- Ну и как?
- Клево, только до третьего уровня дошел, дальше налогами задавили...
Анекдот

В черном-черном городе, на черной-черной улице... (так, кажется, положено начинаться каждой уважающей себя страшилке?) Стоял черный-пречерный дом (вот вроде все по сценарию). В котором снималось телешоу (не по сценарию, но тоже страшно), а ведущим шоу был... Николай Фоменко! (А-а-а... душераздирающий вопль ужаса).

"Какое твое любимое шоу, может быть то, в котором тебя убивают?"
(c) Celebrity Deathmatch

Devil Inside создавался при непосредственном руководстве Хуберта Шардо (автор Alone in the Dark). И это чувствуется с первых минут игры, - мы снова оказываемся в заброшенном особняке. В доме полно сбежавших из Ада мертвецов, есть немножко оружия и чуть больше патронов, правда, похищенной принцессы пока нет, она придет позже – со своим оператором. Как следствие - получаем полный комплекс услуг жанра Horror Survivor. Впрочем, сказать, что игра страшная нельзя, конечно бывают моменты, когда особо злобный мертвяк подкрадется сзади и как вцепится зубами или того – выпустит очередь из Шмайсера в спину, бр-р-р... Это да, нервы щиплет. Но скорее вас ждет черная комедия, чем завораживающий кровь триллер. Devil Inside - шоу, такое же как, например, "Байки из Склепа".

После повторной кончины некоторые мертвые сгороют. И если Дэйву стоит опасоться огня, то Диво с удовольствием постоит в одском пломени – от этого ее жизнь только увеличится

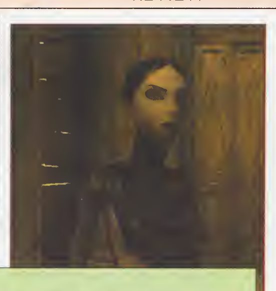


Дэйв Купер

Начиная с 1999 года этот бывший полицейский работает на телеканал МММЛА; умен, обаятелен, имеет хорошие связи. За годы службы в полиции зарекомендовал себя как бесстрашный, целеустремленный и благонадежный сотрудник. Из достоверных источников поступила информация, что Дэйв Купер обладает сверхъестественными способностями, как-то умение трансформироваться в демонессу Диву.

"Сейчас вы спросите, при чем тут Лужков..."
(c) Доренко

В "Дьявол-Шоу" два героя и оба - главные, более того, играем мы сразу за обоих. Под номером один идет у нас рыжий лохматый парень Дэйв Купер – бывший полицейский, а нынче звезда телешоу. Вторая - это его ангел-хранитель, а вернее дьявол-храни-



тель, а уж если совсем точно, то дьяволица-хранительница Дива. Используя пентаграммы, разбросанные там и тут по всей игре, можно превращаться в Дзйва или Диву. Дзйв использует различные огнестрельные виды оружия как заправский спецназовец, впрочем, он не зстет и вполне может помахать фрезерной пилой. А вот Дива, предпочитает всяческие магические штучки, которые получает от Люцифера в обмен на души грешников.

Положительно, в зтой игре мне нравится если не все, то очень многое. Например, графика, разработчики не смогли сделать уровни (а они в игре достаточно большие) реалистичными, то есть, вставить в них побольше полигонов, и не испугать нас до инфаркта системными требованиями. То же самое относится и к мертвецам - и не надейтесь увидеть фотореалистичный ужас Ноктюрна, да и ни к чему он тут. В конце концов, ну и что с того, что у главного героя треугольный пистолет, а из прически торчат полигоны? Зато все выглядит неимоверно стильно, палитра радует глаз, а движения Дзйва (и Дивы, конечно, никакой дискриминации по половому признаку) проработаны с поразительной плавностью.

Звук? Ха! Если честно, то музыка в игре так себе. Играет там что-то на заднем плане – ну и пусть себе играет. Другое дело диалоги главных героев, а именно то, что ведущего телешоу озвучивает Николай Фоменко, и мы всю игру слышим его остроумные, но по большей части вредные комментарии.

"Давайте сегодня поговорим про ЭТО..."
(с) Елена Ханга

Ну конечно, игра не идеальна. Например, типичнейшая ошибка – лежит себе где-нибудь в уголке ключик, а уже все комнаты облазил, а его не нашел, потому как серенький он и не блестит даже, и ничего не указывает на него. Это плохо. Несоблюдение всех моральных норм для игр от третьего лица, и Женевской Конвенции, по которой все, что не следует канонам жанра Resident Evil, является нарушением прав человека.

Кроме того, нельзя постоянно хвалить российских разработчиков, за что б их такое поругать? И вроде озвучка на уровне и перевод замечательный (например, стихи-подсказки, которые есть в игре, переведены с субтитрами, чтобы мы могли сравнить с оригиналом), а вот нашел! Если вы обладатель коробочной версии игры, то раскрыв описание на шестой странице обнаружите, для того чтобы вызвать мешок, то бишь инвентарь: "клавиша "F3" + стрелки (для выбора предмета)". А вызывается-то он "F4"... Налицо злостная опечатка, уже чую перестановки в "1С" и волну увольнений в Nival, а также бомбу под капотом родного мерседеса.

Итак, финал, нашего шоу...

Поприветствуем финалиста нашего шоу! Devil Inside ака "Дьявол-Шоу" в награду получает серебряный компас с Выбором Навигатора. Все геймеры получают отличную игру, и, помня былую плодовитость Шардо, надежду на сиквел. Дзйв может поцеловать Ангелину, Дива – Джека Потрошителя, зй, Дива ты куда? Положи Фоменко на место!.. Встретимся через неделю.

Дива

К СОЖАЛЕНИЮ, ДЕПАРТАМЕНТ НЕ ОБЛАДАЕТ ДОСТАТОЧНЫМ ОБЪЕМОМ ИНФОРМАЦИИ ОБ ЭТОМ СУБЪЕКТЕ. В СВИДЕТЕЛЬСКИХ ПОКАЗАНИЯХ ОЧЕВИДЦЕВ ОТМЕЧАЕТСЯ, ЧТО ОНА УМЕЕТ ЛЕТАТЬ И ТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЯ, СМЕРТОНОСНЫЕ ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ. ПО НЕПРОВЕРЕННЫМ ДАННЫМ ДИВА ВЫПОЛНЯЕТ ПРИКАЗ НЕКОГО ЛЮЦИФЕРА, ПОРУЧИВШЕГО ЕЙ ВЕРНУТЬ ДУШИ БЕГЛЫХ ГРЕШНИКОВ ОБРАТНО В АД. ИЗВЕСТНО, ЧТО ДИВА ДЕЙСТВУЕТ В ПАРЕ С БЫВШИМ ПОЛИЦЕЙСКИМ ДЕЙВОМ КУПЕРОМ. ОБЫЧНО, КАК РАССКАЗЫВАЮТ ОЧЕВИДЦЫ, СНАЧАЛА С ЭТИМИ ГРЕШНИКАМИ РАЗБИРАЕТСЯ ДЭЙВ. КРОМЕ ТОГО, МЫ ПОЛАГАЕМ, ЧТО ДЕЙВ И ДИВА В ЗНАЧИТЕЛЬНОЙ СТЕПЕНИ ЗАВИСЯТ ДРУГ ОТ ДРУГА, НО НА ПРОИСХОДЯЩЕЕ РЕАГИРУЮТ ПО-РАЗНОМУ.

Ангелина Аксельрод

ДОЧЬ ГЕНРИ ПАМПЕРНИКЕЛЯ АКСЕЛЬРОДА III (ОГУРЕЧНОГО МАГНАТА, УМЕРШЕГО ОТ НЕСВАРЕНИЯ ЖЕЛУДКА). АНГЕЛИНА ПОЛУЧИЛА ДИПЛОМ ПСИХОЛОГА ВАССАРСКОГО КОЛЛЕДЖА, КОГДА ЕЙ БЫЛО ВСЕГО 19 ЛЕТ. ОНА - ИЗВЕСТНЫЙ НАУЧНЫЙ ЭКСПЕРТ И УЖЕ ГОД РАБОТАЕТ ВЕДУЩЕЙ ПОПУЛЯРНОЙ ПРОГРАММЫ "ТОЛЬКО ФАКТЫ" НА КАНАЛЕ ВССН. ПРО "ДЬЯВОЛ-ШОУ" ГОВОРИТ, ЧТО "ЭТО САМОЕ ПОСТЫДНОЕ НАДУВАТЕЛЬСТВО В ИСТОРИИ АМЕРИКАНСКИХ СМИ"

Джек Потрошитель

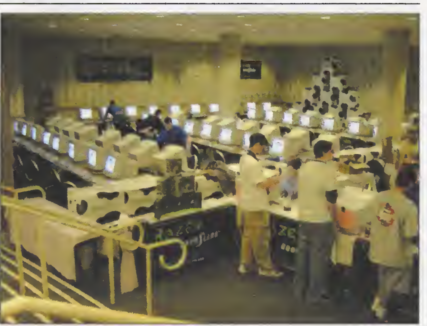
ОБОЖАЕМЫЙ И УВАЖАЕМЫЙ ВЕДУЩИЙ МММЛА. КАК ТОЛЬКО ПОСТУПАЕТ СООБЩЕНИЕ О КАКОМ-ЛИБО ФЕНОМЕНЕ, ДЖЕК ТУТ ЖЕ ПОСЫЛАЕТ СВОЮ КОМАНДУ ДЛЯ РАССЛЕДОВАНИЯ ВСЕХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ. ЗАТЕМ ГРУППА, ИЗВЕСТНАЯ ПОД ИМЕНЕМ "7 ГРЕШНИКОВ", РЕШАЕТ, ЗАСЛУЖИВАЕТ ЛИ МАТЕРИАЛ ТОГО, ЧТОБЫ ПОСВЯТИТЬ ЕМУ ОЧЕРЕДНОЙ ВЫПУСК "ДЬЯВОЛ-ШОУ". ХИТРЫЙ И ТЩЕСЛАВНЫЙ ДЖЕК УЖЕ НЕОДНОКРАТНО ПОДСТАВЛЯЛ ДЭЙВА КУПЕРА. СВИДЕТЕЛИ ПОКАЗЫВАЮТ, ЧТО ДЖЕК ОЧЕНЬ БОИТСЯ ДИВЫ, ТАК КАК ДАВНО И БЕЗВОЗМЕЗДНО ПРОДАЛ СВОЮ ДУШУ ДЬЯВОЛУ.

Ст. о/у Goblin

Razer CPL

Кто из нас, в восемьсот пятьдесят девятый раз ураганом проносясь по мрачным уровням Quake, хотя бы раз не мечтал о том, чтобы за ловкость прохождения и отточенные игровые навыки получать деньги? Кто из нас, в пять тысяч триста двадцать седьмой раз искусно выпуская кишки зазевавшемуся товарищу в дэсматче, не мечтал о том, чтобы выступить на Мегачемпионате Мира (никак не меньше), порвать там всех в минуса и остаток жизни зарабатывать на хлеб рэйлганом и рокет лаунчером? Сколько по всему миру томилось таких мечтателей, грустно уткнувшихся носом в свой старенький мониторчик?

Добрые вести, как и все хорошее в последнее время, прибыли с Запада. То, о чем так долго и тщетно мечтали сотни тысяч рядовых геймеров, наконец-то стало реальностью. Нет, оно и раньше, конечно, чего-то там копошилось и местами давало резкие вспышки. Но тут произошел могучий скачок, о котором так много говорили большевики: количество разношерстных Quake-чемпионатов резко перешло в сумму призового фонда. Впрочем, давай немного подробнее.



PowerK

Краткий экскурс в прошлое

Достаточно длительное время компьютерные игры никто всерьез не воспринимал. Причем не только игры, но и Игры. Первым совершил прорыв на соревновательном поприще, конечно же, свирепый флагман индустрии, детище компании id Software – легендарный блокбастер и стопудовый мегахит Quake. Следует отметить, что главный создатель Игры Джон Кармак поступил очень умно и дальновидно. Он не стал назначать денежные призы в десятки тысяч баксов. В качестве главного рулеза он скромно и без затей выкатил свою подержанную "феррари" (после капитального ремонта движка и свежей покраски кузова). Конечно, она (тачка) и в деньгах на тот момент оценивалась примерно тысяч в семьдесят, но живая "феррари" произвела настоящий фурор.

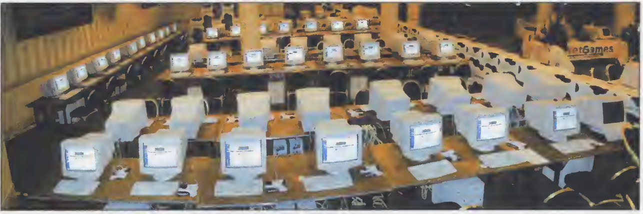
В смертельной битве сцепилась стая претендентов. Визжащий мохнатый клубок прокатился по всем дэсматч-картам Quake, и в финальном жестоком бою на E1M2 первый в мире отец Трэш вырвал крутейшую краснобокую итальянскую тачку из жадных лап Энтропии. Сеть гудела от восторга: вот это да! Вот это дело!

Но после этого наступило длительное затишье. Призы были маленькими, суммы практически не росли. Ни о каких "феррари" и речи уже не было, остальные свои тачки жадный Кармак сражающимся отдавать почему-то не захотел. Главным призом на всех соревнованиях теперь были только компы: причем, как правило, в сугубо рекламных целях предоставленные фирмой AMD. Они, конечно, стоили немалых денег, однако на хлеб их не намажешь, равно как и на месяц оттяга на Гавайях не променяешь.

И вот тогда на сцене появился смуглый паренек африкано-пуэрториканского происхождения по имени Эйнджел Муноз. Муноз, хозяин замогутного сайта Adrenaline Vault, долго думал и присматривался. На подходе была игра Quake III, а значит – новый мировой игровой стандарт, который привлечет внимание миллионов. В январе в Стокгольме прошел дуэльный чемпионат мира по Quake III, собравший лучших игроков. Внимание к нему было привлечено нешуточное, и это окончательно сформировало решение. Эйнджел резко взялся за дело. Работа закипела.

Думал, кстати, не только Муноз. На прошедшем чемпионате Frag 3 победитель Hakeem урвал за первое место 10.000 долларов. Для людей играющих это был знак: Hakeem и его приятель Sujoy немедленно бросили работу и перешли в профессиональные геймеры. Это не значит, что теперь они могут жить только на полученные призы. Это значит, что теперь они могут рекламировать продукты различных фирм и на это жить. До того подобное (жить со своего мастерства) удавалось только одному человеку – Трэшу.

Муноз не отставал. Были намечены стратегические цели и направления главных ударов. Сами же удары были нанесены продуманно и грамотно: только по очень продуктивным спонсорам. Спонсор давал деньги, а Муноз обеспечивал его продукцию рекламой на соревнованиях. На первое место немедленно вырвалась компания karna – ведущий разработчик мышей серии Razer, созданных специально для игры в Quake-подобные игры. Именно karna взялась финансировать чемпионат. Немалую практическую пользу оказала компания BAWLS – производитель некоего американского лимонада, выкатившая на всеобщее обозрение гигантский жбан своего напитка, приготовленного из ягод тропического растения гуарана. Нашим бы тоже, кстати, давно пора начать гнать какую-нибудь нацио-



нальную настойку из мухоморов или поганок, что ли. А то все вражеские пепси да кола – несерьезно как-то.

Местом сбора назначили город Даллас – всемирный центр шутеростроения, логово самой папской фирмы id Software. Для проведения боев был выбран Marsalis Hall (это который внутри Hyatt Regency Reunion). Забили места на 512 участников со всего мира. Помещение уютно обставили шестьюдесятью шестью компами Pentium III на 850 мегагерц со 128 метрами памяти каждый, укомплектовав их все до одного картами GeForce DDR от nVidia.

Событие

На 512 свободных мест народ подтянулся из 16 стран мира. Были шведы, англичане, австралийцы, новозеландцы, немцы, корейцы, канадцы, французы, голландцы, норвежцы – приехали все, кто хотел приехать. К сожалению, на такой эпохальный чамп не смог прорваться наш питерский отец, на тот момент – чемпион России по версии ПАКК, PELE из клана Petersburg Killerz. Причиной тому – наглый отказ американского посольства в выдаче въездной визы нашему молодому Quake-дарованию. Ничто не помогло: ни обращения наших общественных организаций, ни личные просьбы Муноза, ни даже вмешательство самого настоящего американского сенатора. Насмотревшись на звериный оскал самой настоящей демократии, наш PELE остался дома, а Россия на глобальном чампе так и не была представлена.

Претендентов на победу было немного, ибо количество Quake-бойцов экстракласса на планете Земля не так уж велико. Точно так же, как и в любом другом виде деятельности, от умения хорошо готовить пищу до умения гонять на автомобиле Формулы-1. Тем не менее, интрига на чампе присутствовала.

Основные противостоящие силы представляли европейцы и американцы. Именно на этих континентах наше славное дело поставлено должным образом. От Штатов выступали такие папы, как Fatal1ty, Makaveli, Deathstalker, Wombat, Moonshine и другие. От Европы подкатили Кapе, LakermaN, Xenon, DOOMer, Sujoy, Hakeem и еще более другие. Подбор личного состава выглядел весьма внушительно. Для битвы собрались лучшие из лучших.

■ Главный обидчик всех квокеров мира - nB.fatal1ty

Сам я, честно говоря, болел за европейцев – как-то в целом они мне поближе. Практически всех их я знаю еще со времен Quake, ибо каждый из них – это живая легенда. “Боление” не говорит о том, что мне категорически не нравятся американцы – как раз наоборот, очень даже нравятся. Особливо – сам Fatal1ty, стиль игры которого мне по вкусу больше всех – о чем дополнительно будет сказано ниже. Но есть в европейцах что такое, нашенское – все-таки рядом живем, они к нам даже приезжали (клан [9]) и все такое. Короче, я болел за них.

Задолго до начала соревнований были обозначены карты, на которых предстояло биться. В список вошли две турнирных – q3tourney2 и q3tourney4, и две совсем не дуэльных – q3dm6 и q3dm13. Чем больше проходит времени с момента выхода Quake III, тем яснее становится – каким бы странным это ни показалось, – что отцы-создатели из id Software не сильно понимают, как надо строить карты под дэсматч. Почему-то до сих пор никому в голову не приходит играть на соревнованиях на так называемых “космических” картах – а ведь их в игре чуть ли не половина. Совсем не катят другие турнирные карты – кроме обозначенных выше двух. А уж то, что дуэли играются на “мясных” картах, – это вообще из ряда вон.

Все это вызывает чувство горького недоумения. А как же обещания не отвлекаться ни на какие другие вещи и делать игру только под дэсматч? Почему карты строили всем колхозом, начисто лишив их какой бы то ни было индивидуальности? Будь моя на то воля, я бы вычеркнул из заготовленного списка q3tourney2 и q3dm6. Первую – потому что она уже просто осточертела еще со времен теста и к тому же провоцирует бойцов на оголтелое кемперство. Надо вспомнить битву Xenon'а с Wombat'ом на Frag 3 – эти бесконечные ныканья по углам и сидение перед телепортером со включенной перчаткой. А q3dm6 – потому что она вообще для дуэлей никаким боком не приспособлена. Расстояния большие, оба участника берут по рэйлгану, а потом боятся из своих углов нос по-

казать. Ну да нашего мнения никто не спрашивает, и поэтому расклад бойцам был предложен именно такой.

В правила ввели очень полезную фичу: force respawn через 10 секунд. При обычных настройках он происходит через 20 секунд, что позволяет особо одаренным игрокам, почуявшим победу, после удачной атаки противника просто валяться на полу, никуда не торопясь, выгадывая время и лежа поджидая свою победу. Конечно, подобный метод трудно назвать нечестным. Но смотреть на подобное поведение совершенно неинтересно даже в демках, не то что на соревнованиях.

Начали чамп, как водится, с "мяса" — что на соревнованиях всегда немного удивляет. Нет, оно, конечно, понятно, что и в "мясе" все равно отбираются люди, которые умеют отлично играть. Но вообще, "мясо" и дуэль — это ведь принципиально разные вещи, и тот, кто ловко рулит в "мясе", совершенно не обязательно является мастером в битвах один на один. И наоборот: хороший дуэлянт вовсе не обязательно хорошо играет в "мясо" и тимплей. Кстати, при таком подходе могли бы дуэлянтов и из победителей тимплея подбирать — смысла было бы примерно столько же.

Ну а когда вылетели все, кроме особо продвинутых тридцати двух отцов, приступили к дуэлям на основе double elimination. Каждый из этих

■ Победители - nB.fatal1ty и D16-Makaveli

тридцати двух уже мог рассчитывать на денежный приз. Тот, кто попадет на первое место, претендовал на сорок тысяч долларов. Тот, кто займет почетное тридцать второе, — получит заслуженные двести баксов на покупку "чупа-чупса". Страсти накалялись.

С прискорбием вынужден констатировать, что горячо любимые мной европейцы так бодро слили, что можно только диву даваться. До пятого места поднялся только Blue. Лучший дуэлянт Европы — DOOMer — добрался лишь до седьмого. Kane и Sujoy — на девятом. А Hakeem и LakermaN — вообще на 17. Да-а-а-а, блин... Как говорится, такого позора Париж еще не видел. Конечно, не надо забывать, что хотя американцы составляли 75% участников, только половина (шестнадцать человек) из тридцати двух оказались американцами.

В чем усматривается причина такого результата? Причины назывались самые разные, типа "они не выспались", "они к таким компам не привыкли" и пр. Но я так думаю, что все гораздо проще и страшнее: американцы играют откровенно лучше. Особенно ярко это проявилось на примере Fatal1ty.

Грозный Fat промчался по всему списку игроков как шаровая молния, оставляя за собой горы мяса и пирамиды оторванных голов. Он изорвал всех и каждого. Изорвал настолько убедительно, что если и были у кого сомнения в его способностях, то теперь их не осталось в принципе. Разговоры о том, что дуэльный чемпионат XS Reality Invitational он выиграл по счастливой случайности, разом поутихли.

Конечно, тут же со стандартной неизбежностью раздались вопли "а он целыми днями тренируется!" и "если бы я столько тренировался, то я бы тоже играл так же!" Ну, вопли идиотов всегда вызывают умиление. Такое чувство, что злые люди держат их на цепи и раскаленным железом отгоняют от компов. Именно в этих злых кознях причина их плохой игры. Именно поэтому дальше собственного двора они продвинуться не могут.

Но вот если падут оковы, если бесплатно подкатят на дом комп с гигагерцовым "атлоном", гигабайтом оперативки и GeForce 2, да начнут платить зарплату в три штуки баксов — уж тут-то они, конечно, покажут! Уж тут-то они развернутся по полной программе! А до тех пор тренироваться до умопомрачения — это не про них, они и так крутые парни, это же очевидно.

Хочется дать один бесплатный совет: не надо разводить гнилых базаров на тему "у меня в жизни есть и другие интересы, кроме игр". Есть другие интересы — занимайся ими, ведь никто тебе не мешает. Но при этом не надо объявлять тех, чьи интересы не совпадают с твоими собственными, страшными извращенцами, растрачивающими свои драгоценные жизни неведомо на что — на игрушки! Как говорится, не нравится — не ешь. А другим играть не мешай. Они точно так же, как и ты, занимаются тем, что им нравится. И не нуждаются ни в чьих в дурацких советах.

Так вот, Fatal1ty. Стиль игры — агрессор. Это не какие-то убогие выстрелы из-за угла и стремительный побег от расправы через подвалы по чердакам, сочетающиеся с крысиным подкрадыванием огородами. Это — ураганный напор, ювелирная точность передвижений и снайперская верность стрельбы. Идеальная отработанность каждого трикса. Верный глаз. Твердая рука. Ярость атак, и при этом — всегда хладнокровный расчет.

Полный же расклад выглядит так:

Боец	Место	Приз
nB.fatal1ty	1	$40,000
D16-Makaveli	2	$20,000
PawerK	3	$10,000
nb.dethstalker	4	$7,000
Blue	5	$6,000
DM-Sector	6	$4,000
DOOMer	7	$3,000
visE	8	$2,000
Kane	9	$700
Matadar	9	$700
Python	9	$700
Sujoy	9	$700
Lobsta/TR	13	$500
Pure-r3v	13	$500
Rix-r3v	13	$500
stx-wombat	13	$500
[UNR]Bl0key	17	$200
4gloat	17	$200
4ReVeNaNt	17	$200
a/citizen	17	$200
a/lantern	17	$200
a/method	17	$200
airdave	17	$200
d2d-Mirage	17	$200
Elan	17	$200
Hakeem	17	$200
Insane	17	$200
K9-Moonshine	17	$200
LakermaN_of_SC	17	$200
Scoob	17	$200
Timber	17	$200
Xenan	17	$200

Смотреть его демки – одно удовольствие. Каждая из них – маленькое произведение искусства, сочетающее в себе высочайшую технику, грамотный тактический расчет и добротный стратегический задел.

Как он ухитряется все это сочетать и почему у других так не получается? Тут все просто: Fatal1ty очень любит Quake III. Он играет в него с нескрываемым удовольствием и не скрывает этого. Другие же – наоборот, предаются нытью. Скажем, тот же Hakeem постоянно всем рассказывал, что в Quake III, ввиду общей бестолковой сбалансированности и повсеместного ламеризма сабжа, играть просто скучно.

Между прочим, я тут недавно смотрел, как люди в шахматы играют. И, доложу я вам, более скучную игру, чем шахматы придумать трудно. Но многим (непонятно почему) шахматы очень нравятся. Говорят, очень крутая игра, накал страстей – невероятный...

Так вот, скучающий Hakeem, как известно, уютно расположился на 17 месте. А жизнерадостный паренек Джон Вэндэл, более известный как Fatal1ty, скромно занял место за номером один, попутно заполучив именной чек на 40000 баксов. После чего, похоже, и вовсе скучать перестал.

Однако кроме разгромной победы Fatal1ty и тотального пролета Европы был на чампе и другой сюрприз. В Quake-community этот сюрприз известен как PowerK. В миру его зовут Мин Ву Ким, и живет он в далекой Южной Корее. Никому толком не известный PowerK уверено раздербанил своих противников и занял третье место, жестко потеснив гораздо более именитых отцов. Две битвы – на t4 против Makaveli и на q3dm13 против Kane'a – меня просто потрясли. Мало

■ DOOMer

кто может одинаково хорошо играть на таких разных картах, требующих совершенно различных навыков. Скромный корейский паренек PowerK – один из них. Прибывший вместе с ним другой, более известный южнокорейский боец под ником Elan, тоже показал себя достаточно неплохо, хотя и не смог пролезть выше 17 места.

Совсем не сюрпризом оказалось второе место для Makaveli. Виктор "Makaveli" Квадра – один из лучших бойцов в мире, член клана Death Row, в котором состоит такая легендарная личность как Thresh и куда всяких ослов не берут по определению. Но, тем не менее, на мой взгляд, в нем многовато игривости и недостает серьезности. Понятно, что 20 тонн баксов – тоже не копейка и просто так не достаются, но все равно – надо бы ему мальца посерьезнее к вопросу подходить. Думаю, это пойдет на пользу как ему (займет более достойное место), так и нам (демки будут – просто караул).

Итак, первые три места распределились следующим образом. На первом – Fatal1ty из клана negative Burn. На втором – Makaveli из клана Death Row. И на третьем – "корейский сюрприз" PowerK, который сам по себе, пока что без клана.

В ходе чемпионата публику развлекали различные знаменитости. Подъехал Джон Кармак и поведал общественности о собственных планах. Планы на поверку оказались левыми: про то, что id Software в скором времени слегка передерется, а потом будет делать DOOM III, он и сам еще не знал. Следом за ним прикатил небезызвестный Джон Ромэро, который в красках рассказал о том, что нас ждет при встрече с легендарным долгостроем "Дай-ка Таня!". Рассказ Ромэры на поверку тоже оказался левым: впечатления от встречи с его детищем приличными словами описать очень непросто. Кроме того, в специально выделенных уголках показывали заморские чудеса в лице приставок Dreamcast и Sony Playstation 2 (так и тянет написать Pony Slaystation). Но приставок я не люблю, и потому их прелести меня не заинтересовали.

На этом чамп благополучно и закончился.

■ Финал - nB.fatal1ty vs D16-Makaveli

Итог

Подводя итог, с полной уверенностью можно сказать вот что. Мы присутствуем при зарождении совершенно новой вещи – Компьютерного Спорта. То, что происходит у нас на глазах, – это только цветочки. Ягодки – впереди.

Зайду издалека. Все ли знают, кто у нас самый богатый на свете? Правильно, Билл Гейтс, начальник Microsoft. В среде неразумных детишек его принято ругать и всячески поносить – за то, что он, якобы, построил

"самую глючную на свете" ОС – Windows с различными номерами.

За этими глупыми наскоками никто почему-то не хочет видеть того, что Windows позволила сотням миллионов людей, которые категорически не хотят вникать в нюансы программирования и запоминать сотни бессмысленных команд, относительно свободно общаться с компьютерами и спокойно на них работать, не забивая себе головы техническими тонкостями. С помощью Windows компьютеры из предмета полуфантастического, требующего для работы с собой специально обученного человека, превратились в прекрасный инструмент, которым легко и с удовольствием пользуется кто угодно: и художник, и секретарь, и школьник, и инженер и даже (сам не верю!) толковый прапорщик. Именно доступность компов для огромных масс людей в данный момент двигает прогресс крупными прыжками. И Гейтса, который организовал, возглавил и продвинул, за это надо только благодарить.

А что Windows нет-нет да и взглюкнет – ну, кто из нас без греха? Могу дать простой совет всем недовольным: напишите свою собственную ОС, которая будет лучше. Только не орите, что у вас нет денег и ресурсов – просто делайте свое дело. Глядишь, через некоторое время сможете убедить весь мир в своей правоте. Если, конечно, раньше сами не убедитесь в собственной дурости.

Да, так вот – денежки. Их, денежек, в компьютерной индустрии много. Очень много. Самые большие состояния сейчас сколачиваются именно в ней. И в ней же самые большие денежки вкладываются в раскрутку готовой продукции. Это касается всего: как софта, так и железок. И, смею вас заверить, это только начало.

■ Без коментариев...

Все ли еще помнят о том, что арбуз – это ягода? Так вот, ягодки компьютерного спорта окажутся побольше, чем арбузы. Для справки: на наших чемпионатах по рукопашному бою без правил победитель получает примерно 500 баксов. Вдумайтесь: за то, что злые, осатаневшие, потные мужики публично бьют тебя по морде ногами – всего 500 баксов. А Fatal1ty отхватил – 40000 долларов. Сорок тысяч! Разницу все почуяли?

Я не говорю о том, сколько ему платит фирма karna за то, что он играет их мышкой и носит майку с логотипом. Сколько готова заслать фирма, выпускающая коврики Everglide, – чтобы он играл на их коврике, а не на резиновой подушке из-под принтера. Припоминаю, что когда-то Трэшу за рекламу мышки Microsoft одноименная фирма отвалила 100000 долларов – и Трэш даже не поморщился. Но тогда со своего мастерства мог жить только он один – Великий и Ужасный. Теперь количество Великих изрядно подросло, а количество Ужасных давно уже превзошло все мыслимые пределы. И Большой Бизнес повернулся к ним лицом.

Что, призовые сорок тонн за первое место тебя не убедили? Привожу дополнительный пример. Оба корейских паренька – PowerK и Elan – прибыли на чамп в сопровождении менеджера, переводчика и видеооператора, в чьи задачи входила съемка всех без исключения матчей. Снимал он для того, чтобы потом дома можно было детально разобрать, кто и как сидел, как двигал руками и пальцами и что надо сделать для того, чтобы игра пошла еще лучше. Ничего смешного тут нет – так поступают все грамотные тренеры во всех видах спорта, ибо по-другому провести нормальный разбор полетов невозможно. Корейскую команду (а это именно команда) спонсирует не какой-нибудь там подвальный игровой клуб, а самый настоящий банк – Goldbank of South Korea. Это называется – вклад в будущее. Вклад, который будет приносить деньги.

■ Ящики с BAWLS –американским лиманадам

Итак, Razer CPL закончился. Что дальше? А дальше – соревнования под эгидой CPL по всем континентам, странам, городам и весям. Когда ты будешь читать этот номер, уже пройдет Asia CPL и, скорее всего, начнется Euro CPL. И там, и тут снова выступят самые лучшие на свете игроки. На Euro CPL, между прочим, поедут и наши, российские игроки. Дальше – больше. Денег Муноз набрал обалденное количество, и спонсоры уже становятся в очередь.

Кто там кого победит? Ну, камрад, а нам-то какая разница, а? Главное – будет на что посмотреть.

ПАКК

ПАКК (Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов) была создана осенью прошлого года. В Санкт-Петербурге к тому времени существовало около пятидесяти (теперь их уже больше сотни) компьютерных клубов, от крохотных до гигантов, и настоятельно встала необходимость координирующего органа, представляющего их объединенные интересы.

С момента создания ПАКК одной из центральных областей ее деятельности стала пропаганда и развитие компьютерного спорта. Соединение подобных понятий может показаться странным стороннему наблюдателю, хотя в нем уже давно не осталось ничего такого, что могло вызвать ироничные улыбки.

Тяга к соперничеству так глубоко заложена в природе человека, что все на свете рано или поздно приводит к соревнованиям – конкурсы вин, причесок, красоты, механизаторов, ассенизаторов и т.д. Стоило появиться автомобилю – моментально возникли гонки. Естественно, что компьютерные игры, увлекающие миллионы, не могли не вызвать тяги выяснить лучшего.

Не знаю уж, какой азарт будит в парикмахерах их состязания, но вот азарт компьютерных игр знает каждый, сражавшийся по сети в DOOM или Warcraft.

У Quake III как у шоу *очень* большое будущее. Почему во всем мире очень любят баскетбол? Потому что зто-игра, где результат очень часто определяется на последних секундах. Как раз зто же мы и наблюдали на только что завершившихся чемпионатах. Решающий фраг на последних секундах вызывает фонтаны адреналина даже у мореного дуба. Сейчас в ПАКК заняты тем, что пытаются пробудить зти фонтаны у новых, непричастных к Q3 людей. Судя по посещаемости "квейкерских" сайтов, аудитория профессионального Quake составляет в Рунете примерно две-три, от силы четыре тысячи человек. Остальные просто пока НЕ ЗНАЮТ, какого зрелища лишены.

Команда nip.Farmaza

А тем временем на Западе всего за несколько лет компьютерный спорт прошел путь от рекламных турниров, организованных производителями игр, до полновесной индустрии профессионального спорта. Каждый год призовые возрастают на порядок и уже достигли сумм в сотни тысяч долларов.

Четыре дня (13-16 апреля) весь игровой компьютерный мир застывал в напряжении у зкранов мониторов, ожидая новостей из Далласа. Что же там происходило? Супер - выставка? Презентация глобального проекта? Бесплатная раздача компьютеров? Нет, просто люди со всего мира собрались... поиграть в Quake.

В зтом американском городе проходили крупнейшие соревнования по Quake III в номинации 1x1 (дузли). Для участия съехались более 350 участников со всех континентов, в том числе все самые серьезные игроки (на жаргоне "отцы") с мировой известностью. Мероприятие украсили семинары и круглые столы ведущих разработчиков игр, в том числе Отца Quake, президента iD Software знаменитого Джона Кармака.

Сегодня подобные мероприятия мирового масштаба может позволить себе только одна организация – Cyberathlete Professional League, CPL. Из нескольких подобных попыток (вспомним другую лигу - PGL)

Pele[PK]

эта оказалась наиболее успешной и жизнеспособной. Лига начинала два года назад с розыгрыша компьютера в качестве первого приза. На прошедшем турнире призовой фонд составил уже $100000, из них победитель – Джонатан Вендел, более известный как Fatality, "отхватил" $40000. В этом году состоится еще один турнир с таким же призовым фондом, а в следующем планка будет поднята до $250000! Есть о чем задуматься мамочкам, которые хотят пристроить чадо в теннисную или другую "престижную" секцию...Профессиональные компьютерные игры все более становятся спортом, причем большим спортом. Причины этого ясны: во-первых, они тесно связаны с миром информационных технологий, миром быстро растущим и отнюдь не бедным. Во-вторых, они просто-напросто ЗРЕЛИЩНЫ! Зрелищны, как немногие "старые" виды спорта, зрелищны, в отличие от какого-нибудь свежеиспеченного керлинга или шорт-трека. Очень часто напряженная борьба в Quake ведется до последних секунд, победа дается только в дополнительное время! От игрока требуется и великолепная реакция, и тактическая выучка, и наработанные месяцами навыки. Fatality считается профессиональным игроком не только из-за размера выигранных денег - он еще и тренируется, по собственному признанию до 16 часов в день, и так ежедневно! Это заметно при просмотре записей его игр: ни одной ошибки, ни одного лишнего движения. И в то же время ни одна ошибка противника не остается безнаказанной.

Титульным спонсором турнира была фирма Karna Technologies, выпускающая мыши Razer. До поры мало кому известные, за последние месяцы эти мыши стали раскупаться, как горячие пирожки! Каждый геймер, считающий себя профессионалом (или действительно им являющийся) теперь считает своим долгом оснаститься змеино-зеленым "девайсом" с чувствительностью, между прочим, 2000 точек на дюйм – против стандартных 400. Также проспонсировали мероприятие: производитель компьютеров Gateway, продавец софта Babbages Inc, брэнд прохладительных напитков Bawls, сетевое оборудование NetGear. Кажется, рекламодатели "просекли тему": следующие $100000 отваливает Babbages, остальные пока выстроились в очередь.

Не остаются без внимания и сами игроки. Лучшие из них, в том числе Fatality, зарабатывают деньги не только игрой, но и рекламой компьютерной продукции. А корейскую команду спонсировал никто иной, как Национальный Банк Кореи! Впрочем, рачительные корейцы не выбросили денег на ветер: их представитель PowerK занял третье место ($10000) и с лихвой окупил все затраты на поездку. Слабее своих возможностей выступили европейцы. Лучший из них – швед Blue – занял только пятое место.

■ Команда NT и nip.A-ха (слева внизу)

Россия тоже не осталась в стороне от такого события. ПАКК провела отборочные соревнования, победитель которых – питерец Pele[PK] – был посеян в мировой табели о рангах под 16-м номером! К сожалению, поездка сорвалась из-за того, что консульство США отказалось выдавать Pele въездную визу, руководствуясь какими-то своими инструкциями... Жаль, петербургский игрок вполне мог претендовать на высокий результат.

До возникновения ПАКК в России, конечно, существовали чемпионаты, но ассоциации удалось поднять планку их проведения на новую высоту. Первый турнир – кубок ПАКК стал беспрецедентным во всех смыслах: по уровню организации, по размеру призовых ($6000), условиям для участников и болельщиков.

Пройдя в декабре 1999 года, турнир увенчал собой эпоху Quake II. Именно после него сильнейшие игроки и команды перешли на Quake III. Именно там старые соперники получили последнюю возможность доказать, кто лучший.

С тех пор можно подводить некоторые итоги. Пять месяцев – шесть туров, три дуэльных и три тимплейных, пять игроков были командированы ПАКК представлять нашу страну за рубежом. В дуэлях проявили себя два "мега-отца" - NiP.Polosatiy и Pele[PK], по очереди крошившие друг друга в непримиримой схватке за первое место. К их уровню пока в России не приблизился никто. В итоге – на последнем, майском, чемпионате выиграл Polosatiy, но по итогам трех турниров суммарное первое место удержал Pele. Еще четыре-пять человек реально оспаривали третье место.

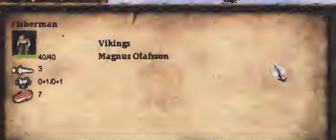
В тимплее все также свелось к битве двух титанов – непревзойденных в Quake 2 NiP и отцов-первоквакеров из команды NT. NiP – образец первой в России команды, вставшей на профессиональные рельсы. Ее партнерство с крупнейшим производителем компьютеров Formoza оказалось весьма удачным...и взаимовыгодным. Команда "побывала в гостях" у всех устроителей мало-мальски серьезных турниров в СНГ – от Минска до Екатеринбурга – и увезла от радушных хозяев их главные призы...

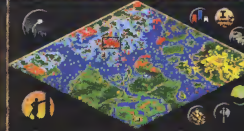
Только на турнирах ПАКК их путь к победе был не столь однозначен. Во всех трех финалах их ждали друзья-соперники из NT – таково новое название легендарного клана America Must Die. И все финалы проходили в упорнейшей борьбе, которая иногда затягивалась на пять-шесть партий...

Сегодня на повестке дня – командный чемпионат Европы, который будет проходить по Интернет. Нашу страну представляют четыре питерца – UC.Ghost, E.Gribnic, Pele[PK] и nB.Sid – и четыре москвича: NiP.Polosatiy, NiP.Power, Devil[NT] и asta.oGRe. Ну и, конечно, ждем новостей из Швеции: там в первых числах августа – мировой турнир Scandinavian Open. Там ожидается бенефис Pele, Polosatiy и oGRe...

▲

STRATEGY





“Покалякаем о делах наших скорбных...”

Недавно в стратегическом разделе чуть было не произошло непоправимое. Воспользовавшись кратковременным отсутствием на своем посту Главного Стратега (на личной фазенде наблюдал, как пеоны и пейзанки заканчивают посевную кампанию), Иван Жилин совершил дерзкий набег на зеленые страницы. Не знаю, чем бы все зто закончилось, но штатный цензор раздела тов. Огурцов вовремя заметил вражеские происки и ловким обходным маневром поверг неприятеля в прах.

■ Торпедист! Ты зочем ножол но кросную кнопку?

■ До ничего, товорищ комондир, не обеднеют омериконцы. Подумоешь, овионосцем больше, овионосцем меньше

Впрочем, с каким счетом закончился их поединок, и вообще, кто в нем победил, решайте сами. Но в любом случае, выношу тов. Огурцову благодарность с занесением – за мужество и отвагу, проявленные при отражении неспровоцированной агрессии со стороны раздела РПГ.

Теперь о приятном. После моего пламенного призыва в предыдущем номере журнала население нашего форума несколько подросло. Появились новые и весьма интересные корреспонденты, которые уже успели накидать массу критики, пожеланий и предложений. А кое-кто даже выложил на форуме “О прекрасном” свои творения, которые были приняты весьма благосклонно.

Однако новых посетителей появилось не так много, как хотелось бы. Поэтому привожу еще один вариант, дающий возможность покритиковать любимый журнал и высказать свои пожелания. Это фидошная зхоконференция fido.su.game.magazines. Я в зтой конференции бываю ежедневно и веду нескончаемую дискуссию о настоящем и будущем российской игровой прессы (для чего зта зха, собственно говоря, и предназначена). Так что заходите, пообщаемся.

Кстати, в зтой самой игровой прессе в последнее время складывается довольно любопытная ситуация. На заре ее развития все журналы были похожи друг на друга, теперь же каждый из них имеет свое неповторимое лицо. У меня даже возникло подозрение, что конкуренции между ними за читателя сейчас попросту нет. Я уж не говорю о том, что у каждого издания имеется собственная армия фанатов, с пеной у рта доказывающих, что их любимый журнал – самый-самый; но даже те, кто только недавно вступил в мир компьютерных игр, быстро определяются, что именно им нужно. И зто есть хорошо, потому как коллектив журнала вместо того, чтобы пытаться превзойти и переплюнуть конкурентов, может сосредоточиться на удовлетворении запросов своей читательской аудитории.

Вот только аудитория эта должна не давать любимому изданию почивать на лаврах, постоянно его будоражить, высказывать предложения и замечания. А то смотрите, что случилось с одним уважаемым игровым журналом. Его коллектив долго и упорно старался уверить всех в своей исключительности, а в результате уверили они в зтом самих себя. Между тем качество статей в нем становится хуже, а любую критику редакторы и авторы встречают в штыки или рассматривают как происки конкурентов. Обидно, честное слово, за хороший в прошлом журнал, впрочем, кое-какие надежды на исправление ситуации есть.

Но вернемся к нашим внутренним делам. В прошлом номере “Навигатора” вы наверняка обратили внимание на большой справочный материал под названием “Нейтральные отряды в HoMM”. Хочу уточнить, что зто и есть первая часть давно обещанной “Энциклопедии стратега”. Пока у нас нет полной ясности с тем, нужно ли выделять для таких материалов отдельную рубрикуь советы и предложения.

О содержании раздела, как всегда, говорить не стану. Разве только укажу на заслужившую “Золотой КомпАс” игру Earth 2150. Это действительно нечто! Такого геймплея, можно даже сказать, драйва я не помню со времен второй “Дюны” и первого “Икс-Ком”. Так что рекомендую настоятельно всем настоящим стратегам как следует ее погонять и разобрать до последнего болтика. Ну а тем, кто пока не совсем уверен в своих силах, сообщаю, в третьем номере нашего нового журнала Guides будет подробный и качественный (то есть, в стиле “Навигатора”) гайд по игре. Где-то в то же время (или несколько раньше) появится и официальная локализация Earth 2150, так что удовольствия вам предстоит масса.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Михаил Кашаев aka Mike Them

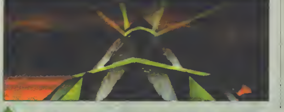
Энциклопедия стратега

Обычно в глобальные стратегии играют, так сказать, для души. То есть главное в них не победа, а сам процесс. Но есть целый класс игроков, которые относятся к игре как к соревнованию. Я имею в виду не любителей мультиплеера, а тех, кто раз за разом гоняет "Цивилизацию" или "Героев", стараясь заработать как можно больше очков. Проводятся даже заочные соревнования, в которых игроки на одной и той же карте с одними и теми же начальными условиями пытаются набрать наибольшее количество процентов, очков и т.д. Мне кажется, сами разработчики не предполагали такого применения своих игр, подтверждением чего может служить нижеследующий материал.

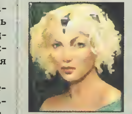
Хроническая болезнь, или Открытое письмо Сиду Мейеру

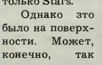
Наверное, мало кто помнит времена, когда мы взахлеб гоняли Wolfenstein и первых MW, когда еще не было бесшабашного DOOM'а и чарующего Myst'a, а лучшим гоночным симулятором считалась егашная Formula 1. Но если кто припоминает, то грабли воспоминаний неизбежно зацепятся и за старушку Civilization. Дада, именно за ней мы проводили столько бессонных ночей и "бесполезных" рабочих часов. Безумное увлечение так захватило, что незаметно растянулось на годы, ведь тот, кто открыл это сокровище однажды, с закономерной неизбежностью еще много раз возвращался к пройденному.

И вот тут-то все и началось. Дело в том, что подавляющее большинство игроков быстро перешагнули грань, установленную разработчиком: это и знаменитый предел Future technology в 65 штук (могу чуток ошибаться, давно дело было), после которого на мир накатывала волна загрязнений; и возникновение этих же загрязнений вкупе с фортами из-за слишком интенсивного развития; и метаморфозы с полюсами, да мало ли что там еще было... В общем, игроки сравнительно быстро нащупали предел в 320-340%, выше которого игра попросту не пускала.



Спустя несколько лет вышло поистине долгожданное продолжение – Civilization 2. Не знаю, какое мнение об игре сложилось лично у вас, но дольше нее в чартах держались только Stars.





Однако это было на поверхности. Может, конечно, так и надо, однако меня всегда нервировала некая снисходительность разработчиков по отношению к покупателям. Civilization 2 располагала таким богатым ассортиментом глюков, связанных с чрезмерно успешной игрой, что была готова поспорить с Windows 95.

На этом бы все и закончилось, но отделившемуся Мейеру надо было ваять еще что-то. И это "чтото" не заставило себя долго ждать.

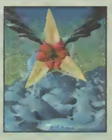
Здесь надо сделать долгую паузу (или объявить минуту молчания) и лишь затем переходить к хваленой Alpha Centauri. Нет, я не собираюсь никого ругать, я просто... я просто расскажу, как мне игралось

Поначалу все шло очень даже ничего, но вот настал год эдак 2300 и... ото сна пробудился ляп №1: на цифре 1200% (+/- 50%) график моего развития рухнул вместе с моей же челюстью и больно ударился об стол. Изумляло главным образом то, что эта ошибка - точная копия недочета из Civilization 2, который, по-видимому, успешно перекочевал в "Альфу".

Уже ближе к концу игры график робко высунулся из-под нижнего края и, поднявшись до прежнего уровня, опять бесславно рухнул в пропасть. Колдовство какоето... чур меня, чур.

Затем я в прямом смысле слова уперся в ляп №2: нельзя строить больше 512 городов (29? Хе-хе). Причем в их число входят и города оппонентов.

Ляп №3. Еще одним ограничением стало количество единиц техники (танки, формеры и т.д.), которое вы можете произвести. Точную цифру

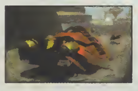


определить затрудняюсь, так как счетчик сбился и стал безбожно врать, но где-то за 1000 (но не 1024).

Кстати, есть серьезные основания полагать, что именно это спровоцировало ляп №4: незнамо куда подевались все "Шахтные станции связи". Складывается ощущение, что игра всеми силами пытается не дать человеку набрать еще парочку процентов...

Ляп №5. Кто-то там советовал растить один супер-город до предела? Нет проблем, ведь теперь модуль колонии приплюсовывается к городу любой величины, но только особо не увлекайтесь, 127 – очередное ограничение. То есть вообще-то рост возможен, но в результате вы получите город с циферкой "минус 128", затем "минус 127" и т.д. Все, что будет производить данный феномен, будь то наука или деньги, успешно прибавят к годовой смете со знаком минус.

Конечно, многое находится на должном уровне: например, как-то игра выдержала 590 Transcendent Thought или накопление кредитов в объеме 4,5 тысяч. Но в целом – з-з... хреновые у них Play-тестеры.



Несколько советов потенциальным чемпионам

1. Вырвите с корнем из вашей "клавы" клавишу "D". Дело в том, что она располагается между "F" и "S" – двумя наиболее употребляемыми в игре клавишами, и нечаянный промах (а при наличии 500 формеров они будут неизбежны) сильно подпортит вам настроение.

2. В игре нет принципиальной необходимости заполучать вражеские города вместе со всеми строениями, да и цена перекупки значительно возросла. Так что Probe team утратили свою незаменимость. Но все же их можно использовать, и еще как. Вот, например, в вашу сторону ломанулся очередной негодяй, который всю игру только и делал, что копил войска (в моем случае толпа превышала 15 единиц). Вы тихонечко оставляете небольшой пограничный городок, а на следующем ходу перекупаете его вместе со всей оравой, причем это выйдет значительно дешевле, чем претензии на исконный вражеский город. Дальше вы ураганом проноситесь по голенькой стране, с легкостью захватывая опустевшие города.

3. Выбрав подходящее место, заложите супер-город. И все чудеса света, действующие в пределах одного города, закладывайте именно в нем. Результат – более 13000 единиц науки за ход. Местоположение (в отличие от Civ2) особой роли не играет, но все же подыщите получше.

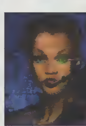
4. Всеми силами держитесь за торговлю, но пусть это не останавливает ваши милитаристские планы. Захватить нужно всех (естественно, кроме последнего города), ибо для нормального развития науки (мы говорим о TT) вам необходимо до предела нарастить сеть лабораторий, а бонус от науки больше бонуса от любой торговли. И лишь за ход до конца игры вы щедрым жестом раздариваете добрую треть наиболее мелких городов. Смотрите сами: 1 дрон – 1 очко, единица торговли – тоже 1 очко.

5. Основывая новые города в тот период игры, когда космических ферм навалом, начинайте постройку зданий с научных лабораторий, т.к. город все равно будет расти (за счет тех самых ферм), а наука вам нужна позарез (очки).

6. Рано или поздно каждый город достигнет своего предела, но если посмотреть повнимательнее, то на самом деле рост продолжается. Просто "умный" компьютер не дает заполучить последнего дрона по причине лишь +1 питания в ход. Ему и в голову не приходит, что космических ферм у вас достаточно (ведь это так?), и он просто каждый ход прибавляет единицу питания к вашим резервам. Естественно, сложившаяся ситуация никого не устраивает, хотя, конечно, можно подождать каких-нибудь 50 ходов... Есть два пути выхода из сложившейся ситуации. Первый – наиболее хлопотный, но и наиболее правильный: вы просто на один ход отдаете городу клетку, обрабатываемую соседним городом, а затем возвращаете все на свои места. Но по причине огромного количества городов недолго и запутаться, так что я рекомендую способ номер 2: в каждом городе необходимо расположить по модулю колонии, и когда будет достигнут вышеупомянутый предел, отдать им пресловутую команду "B".

7. Очень велик соблазн в последний момент (за ход до конца) таким же способом дорастить каждый город до 127 дронов, но ранее упомянутый лимит юнитов все испортит. Впрочем, хоть немного, но сделать можно. Уничтожаем все движущееся и делаем упор на модули колонии. Как-никак, +1000 очков.

8. Предпоследнее чудо света – The Voice of Planet – спровоцирует рост грибков. В связи с этим рекомендую отложить его постройку (покупку) на последний момент и не мучиться – после нас хоть потоп.



9. А что касаемо выбора расы, то я рекомендую играть за Peace Keeper'ов. По одному счастливому человечку на каждой базе помогут некоторое время не думать о бунтах, а значит, начать развитие намного интенсивнее, что позволит вам доминировать уже с самого начала.

Напоследок хотелось бы подвести итог. Мне игра показалась донельзя тупой и скучной. Вы и представить себе не можете, как надоедает отдавать команды 1000 формерам и обходить 500 городов в ход. На корню загубили древо технологий, уже нет необходимости стремиться к некоторым изобретениям. И все в таком же духе.

Но, так или иначе, а я набрал 4138% и наверняка набрал бы больше, если бы играл не в первый раз. (Не верите? Зря.) Собственно, покопавшись в последних ходах, можно выцарапать еще сотни полторы процентов, но я уже вынул диск из сидюка и больше никогда его туда не вставлю.

P.S. Может, кто знает мировой рекорд, а? А для Civ2? Или хотя бы, что это за игра такая – Stars?

Дмитрий Смыслов

Лицом к лицу лица не увидать...

“Шея выполнила недопустимую операцию и будет свернута...”
Предупреждение в Windows

С появлением пару месяцев назад The Sims можно было с большой долей вероятности предположить, что в скором времени авторы выпустят в массы многочисленные добавления, дополнения, утилиты и прочую дребедень, призванную максимально облегчить и разнообразить рядовому игроку жизнь. Об этом говорило все - официальные пресс-релизы, прогнозы ведущих игровых изданий, чаяния публики, здравый смысл, наконец. Так и случилось. The Sims просто не могли обойтись без хорошего набора всяческих редакторов, чтобы те самые простые игроки имели возможность, изменив в меру сил ее внешний облик, получить максимум удовольствия от ИГРЫ.

Сегодня речь пойдет о двух небольших программках, позволяющих создавать собственных персонажей. Это “лицевой” редактор Face Lift и редактор скинов Sim Show.

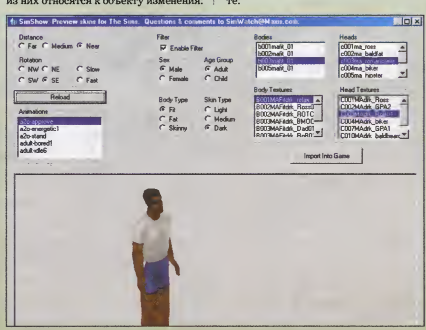
Face Lift

После запуска на экране появляются 9 готовых голов. Не пугайтесь того, что все они имеют несколько дегенеративный вид, – если бы сразу получалось некое совершенство, было бы неинтересно. Опять же, представления о красоте у всех разные: кому-то нравится Глазунов, а кто-то без ума от Пикассо.

■ Подозрительно похоже на семью из соседнего подъезда...

Для художественного глумления вы можете выбрать понравившуюся голову или же, нажав “Сброс”, перейти к другому набору. Предположим, что ваши ночные грезы материализовались с первого раза. После клика на экране опять возникнут 9 вариантов, только теперь уже для приглянувшегося фейса. Начинаем творческий процесс. В правой части окна расположены 6 кнопок, с помощью которых вы и будете изменять облик вашего детища. 3 из них относятся к объекту изменения: лицо, волосы, лицо с волосами; 3 – к характеру изменения: деформация, изменение оттенка, деформация с изменением оттенка. Путем нехитрых операций легко можно изуродовать исходный вариант практически до неузнаваемости. Вопрос теперь только в том, устроит ли вас получившееся.

В результате ваших потуг рано или поздно должно получиться нечто, похожее на желаемое. Можно браться за нивелировку. Для этого есть кнопка Fine Tune. При ее нажатии вы получите:



Наши ресурсы

Обе программы можно скачать либо напрямую с www.thesims.com (официального сайта игры), либо с российского сайта sims.dk.ru - кстати, единственного отечественного ресурса, внесенного в официальный список линков на все том же www.thesims.com.

Англоязычные ресурсы:
http://www.thesimsresource.com/ - фан-сайт игры
http://simz.gamenation.com/ - симс-новости
http://x800.com/simsports/ - симс-спорт

Российские ресурсы
http://thesims.newmail.ru - фанатский сайт
http://also.as/simsrus - обмен семьями
http://sims.dk.ru/ - лучший российский симс-сайт

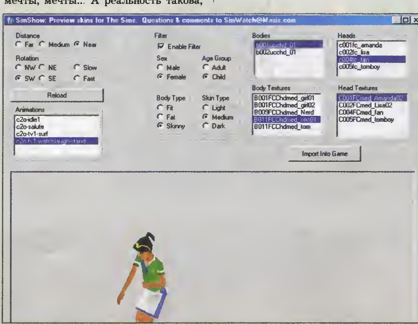
а) свое “нечто похожее на желаемое” на весь экран;

б) средства для тонкой правки некоторых физиологических недостатков этого “нечто”;

Можно расслабиться, глубоко вдохнуть, представить себя пластическим хирургом, выдохнуть – и вволю оттянуться на глазах, носе и подбородке пациента. Видимо, по мнению авторов, остальные части лица априори должны получиться идеальными и не требующими постороннего вмешательства. Да, мечты, мечты... А реальность такова, что вы можете отрегулировать вертикальный и горизонтальный размер глаз, их положение на лице и расстояние между ними; размеры и положение носа; а также размеры рта и подбородка. Только помните, что относиться к процессу нужно исключительно творчески и с изрядной долей юмора, иначе в первый же раз наживете себе серьезное нервное расстройство.

После вышеописанных операций вы можете сохранить получившийся результат на диске (так, на память) или отправить его прямиком в игру, предварительно придумав для него имя и определившись с категорией (взрослый-ребенок, цвет кожи, пол). Если у вас вдруг появится шальная идея поместить его потом на сайт игры, то не поленитесь и заполнить поле Unique ID.

После трудов праведных по созданию внешности вашего персонажа можно перевести дух и с новыми силами взяться за следующую программу, а именно – за...



■ А я девочко с плеером, с веером, вечером... Ой, живот прихватило!

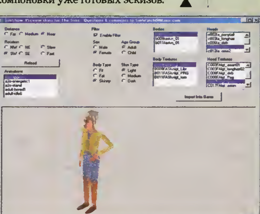
Sim Show

Ее интерфейс не столь красочен и оригинален, чем у Face Lift, но зато более понятен и информативен.

В нижней части окна показывается анимированный вариант вашего творения, причем вид анимации можно выбирать в зависимости от собственных пристрастий. Если же вас раздражает постоянное дерганье, можно вообще убрать анимацию.

Теперь обратим взоры на верхнюю часть экрана, именно там находится весь инструментарий для создания костюма ваших персонажей. Слева можно выбрать дистанцию (близко, средне, далеко) и точку обзора, а также установить параметры анимации. По центру расположены фильтры для создаваемого персонажа (пол, возраст, телосложение, цвет кожи). Самое интересное – а именно, перечень доступных скинов для головы и тела со списком доступных опять же голов и тел – расположено в правой верхней части.

Создание нового героя происходит до безобразия просто, если не сказать скучно. Включаете нужные фильтры, выбираете приглянувшуюся голову и то, что ниже, определяетесь с “боевой раскраской” и запускаете новорожденного в самостоятельную жизнь, то есть, импортируете получившееся чудо прямиком в игру. По сути, Sim Show является не полноценным редактором скинов, а этаким конструктором для компоновки уже готовых эскизов. ▲



Владимир ВЕСЕЛОВ

Приколы нашего поселка

А ВЫ ЗНАЕТЕ, К ЧЕМУ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО, ОПИСАННОЕ В СТАТЬЕ ДМИТРИЯ СМЫСЛОВА? СЕЙЧАС Я ВАМ РАССКАЖУ ЖУТКУЮ ИСТОРИЮ, ПРОИЗОШЕДШУЮ В РЕДАКЦИИ "НАВИГАТОРА" ПОСЛЕ ТОГО, КАК ГЛАВНЫЙ ОТЫСКАЛ В СЕТИ САЙТ HTTP://WWW.THESIMSRESOURCE.COM, СОДЕРЖАЩИЙ МНОЖЕСТВО СОЗДАННЫХ ФАНАТАМИ THE SIMS "ШКУРОК", И ПРИНЯЛСЯ ИХ СКАЧИВАТЬ ДЛЯ ПОСЛЕДУЮЩЕГО ВЫКЛАДЫВАНИЯ НА ДИСК.

Где-то на Диком Западе...

Первым, как и положено, обнаружил наличие массы интересных персонажей выпускающий редактор. И тут же на окраине Симпоселка появился небольшой домик, в котором обитали Костя и Лара Крофт. Но в это время Подстрешного отвлекли неотложные редакционные дела, а за компьютер уселся Иван Жилин. Недолго думая, он поселил в самом большом особняке довольно странную (можно сказать, шведскую) семью, в которую входили Билл Клинтон, Моника Левински и Хиллари. Хотелось, понимаете ли, Ивану выяснить, можно ли как-то урегулировать их взаимоотношения, не прибегая к бомбежкам Югославии? Но тут Жилина позвал РПГ-редактор, писать очередной комментарий, а его место занял Ревенант, после чего население нашего городка пополнилось Фиделем Кастро и, почему-то, Робокопом.

Однако вскоре за Ревенантом пришли и повели его на допрос, а за компьютер опять сел Константин. Так они и сменяли друг друга, творя историю своих собственных героев, в целом же события развивались следующим образом.

Костя совсем уж было собрался насладиться обществом ненаглядной своей Ларочки, но тут заметил мерцающий в углу дома экран монитора и както чисто случайно углубился в очередную серию "Томб Рэйдера". Между тем реальная Лара (точнее, не реальная, а, как бы это выразиться, виртуальная, но первого порядка) послонялась немножко по дому и заскучала.

Но в это время в гости заявились Фидель Кастро с Робокопом. Не знаю, о чем ворковала Лара с Фиделем, но Костя явно заподозрил неладное и пошел разбираться. Поначалу ему пришлось беседовать с Робокопом, но вскоре к ним присоединился и Фидель.

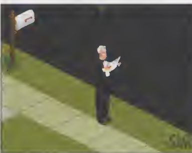
Тут-то и выяснилось, что, кокетничая с Фиделем, Лара просто старалась выманить Константина из-за компьютера и занять его место. Остаток вечера мужчины провели в бурных дебатах о всеобщем разоружении, перспективах ядерной энергетики и т.д. Ну а чем закончился этот вечер, вы можете увидеть сами на одном из скриншотов.

■ Рой в предстовлении Кости. Живет в одном доме с Ларой Крафт и день и ночь играет в Тамб Рэйдер

■ И о чем эта Лара так увлеченно беседует с Фиделем? Костя явно зоподозрил нелодное

■ Мужчины беседуют о политике, о чем заняться женщине? Правильно, в компьютерные игры играть

■ Ночь Кости с Ларай Крофт



■ Билл Клинтон в поисках роботы

За всеми этими развлечениями Костя совсем забыл устроиться на работу, так что рано поутру пришлось отправляться по соседям в надежде перехватить деньжат. Первой ему повстречалась Хиллари, с которой они мило поболтали, но денег она почему-то не дала. Тут приехал (на броневике, между прочим) с работы Билл, с которым Костя быстро нашел общий язык и даже позабыл про все свои заботы. Однако зловредная Хиллари не нашла лучшего времени, чтобы устроить Биллу скандал (заметила, наверное, как он на проходившую мимо Лару посмотрел), несчастный тут же заполучил нервный срыв и отправился в постель.

Между тем, старый и опытный боец с американским империализмом Фидель прослышал о неурядицах в странной семейке и решил вместе с новым другом Робокопом разлад зтот расширить и углУбить. Один позвонил Хиллари, другой Монике, и очень скоро в их холостяцкой берлоге веселье пошло по нарастающей.

Ну а Билл, отспавшись после службы, побродил по дому – никого нет, ужин не приготовлен, мусор по колено, словом, бардак полнейший. Напялил он тогда фрак и подался в гости к своему лучшему другу К.Подстре... Ну, к Косте, словом. Тот, правда, уже собирался спать, но Билли принял радушно, утешил его, приободрил малость.

Кто запустил в наш поселок следующего персонажа – лысого и бородатого мужика по имени Усама, осталось тайной (спешно проведенное расследование результатов не дало). Поначалу новичок скромно сидел в своем доме странной архитектуры, проводил какие-то расчеты на компьютере, а потом проверял их на макете местности в секретной комнате. Но через некоторое время тоже решил внедриться в семью Клинтонов, что ему и удалось.

И неизвестно еще, чем бы все зто закончилось, но тут Главный оторвался от "Ультимы", разогнал всех сотрудников по рабочим местам и уселся за компьютер с Симпоселком сам. К сожалению, мы не можем предъявить вам плоды его трудов по соображениям безопасности (Шеф создал точную копию редакции, а выдавать ее секреты конкурентам не стоит). И тут я вспомнил, что в адд-оне к игре можно будет выбирать профессию обозревателя компьютерных игр... А что, если Главный населит зту редакцию виртуальными сотрудниками, которые: а) никогда не опаздывают со сдачей материала (ведь если что, время в игре можно ускорить), б) никогда с ним не спорят, в) довольствуются гонорарами, выплачиваемыми виртуальной валютой? Редакционный коллектив в панике.

Очередная ступень к виртуализации реальности

Да, друзья, после того как появилась возможность населить виртуальный СимМир аналогами реальных персонажей, человечество сделало еще один большой шаг к переселению в другую реальность. На указанном сайте (надеюсь, что и на нашем диске) вы можете найти немало самых разных "шкурок". Из отечественных там пока обнаружена только Алсу, зато иностранных множество. Тут вам и политические деятели, и звезды зстрады, и корифеи спорта. Немало и виртуальных персонажей, типа Старшиптрупера, Хищника, Т-800. Есть даже целый раздел, посвященный исключительно персонажам "Финал Фэнтези".

■ Костя и Хиллори решоют финонсовые вопросы

■ А вот с Биллом у Кости ношлось много общего

■ Вот ток: после скондолов в семье иногдо ночинаются войны

■ Семейноя идиллия. Билл, Хиллори и Монико в общей спольне

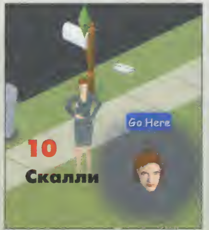
Кроме того, на данном сайте огромный выбор самые разных вариантов стен, полов и крыш, так что и здания для своих персонажей вы можете строить в соответствующем архитектурном стиле. К сожалению, пока пуст раздел предметов, но, надеюсь, в ближайшее время он заработает, так что и обстановку домов можно будет устроить по своему вкусу (или по вкусу персонажа).

Есть там и несколько полезных программ, с помощью которых можно не только создавать и воспитывать новых симов, но и изготовлять все, необходимое для их нормального существования.. Так что спешите качать, устанавливать, создавать. Ну а потом – играть, играть и играть! ▲

Конрад Карлович

Попса в The Sims, или 10 лучших женских моделек

The Sims - вещь в себе, а если выразится грубо - попса в попсе. Вот уже почти месяц, как я сплю то с Кристиной Агилерой, то с Бритни Спирс, а вчера Монику Левински в гости заманил - мне понравилось. Хотел с Ларой Крофт попробовать, но понял, что тогда придется искать другую работу, и решил отложить это дело до тех пор, пока не стану выпускающим. Но все равно за последние несколько дней у меня в доме побывала толпа красивых женщин, и, что самое удивительное, старуха моя не была против. Как вы, наверное, уже поняли, я подсобрал с фанатских сайтов модельки различных попсовых певичек, актрисок и даже решил составить их особенный попсовый хит-парад.



10
Скалли

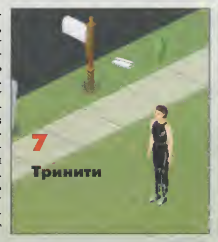
Агент Скалли из “Секретных Материалов”. В том самом деловом костюмчике. Вы не видели поблизости чего-нибудь странного? Видели-видели... в домике напротив живет семейка инопланетян, но Малдер утверждает, что это происки правительства.

9
Сэйлор Мун aka Бании Мамору

“Я защитница чего-то-там-чего-то...” - вот она, стезя настоящих отаку (фанатов аниме). Есть целый набор моделей из этого сериала, даже, по-моему, включая плохих героев. Никто не видел модельку Лины Инверс?

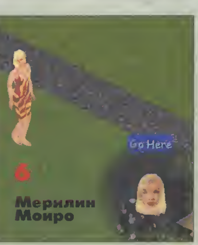
8
Зена aka Люси Лолес

Обманщики! Никакая это не Зена, там от нее только одежда, вернее, доспехи. А голову приходится брать из уже имеющихся запасов. Впрочем, все равно на себя похожа. Поэтому и заслуживает восьмого места в нашем хит-параде.



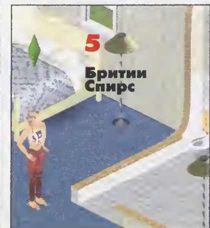
7
Тринити

Иди за белым кроликом, Нео... Эта Тринити из “Матрицы” очень даже ничего. Правда, голову опять пришлось брать из самих Sims, зато кожаный костюмчик прям как настоящий. Только я боюсь ей в комнату телефон покупать – убежит ведь.

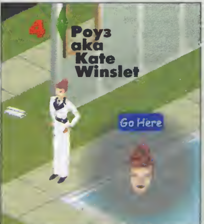


6
Мерилин Моиро

“Happy birthday, mister president...” Или, еще лучше: “I wanna be kiss by you”. Да еще в ее знаменитом платье. К сожалению, личико получилось, как будто Мэрилин ищет, где бы опохмелиться, и никак не находит. Да и ножки, ИМХО, толстоваты, у настоящей получше были. Но в целом моделька недурственная.

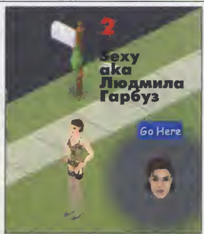


Получает всего лишь пятое место. А все потому, что, сделав для мисс Спирс шикарное тело (автор честно признался, что с обложки RollingStone Magazine, и даже выложил изображение этой обложки в файл, чтоб мы, значит, сравнить могли), забыли приделать нормальную голову. Такое ощущение, будто на лицо Бритни упало что-то тяжелое, вроде полуторагодовалого шамблера.



"Титаник" Джеймса Камеруна затонул, но дело его плывет, в смысле, живет. Сипатичнейший набор титаниковских платьев понарисовали фанаты. Жалко, зонтик нельзя в руку вставить. Побежал искать фигурку Дикаприи – пусть утонет, если не в Атлантическом океане, так хоть в бассейне.

Баффи из очень популярного ИХНЕГО сериала о девушке-вампироубийце. Говорят, она чего-то там отхватила недавно, то ли Грэмми, то ли MTV Movie Awards за фильм "Cruel Intentions". Радует выполненное со всей тщательностью личико Мишель Геллар, а вот одежду можно было бы и получше нарисовать.



Вот что прочитал в Readme.txt, которым была снабжена моделька: "Привет... Данные Image файлы (скины) созданы Людмилой Гарбуз для использования в компьютерной игре The Sims компании MAXIS." Моделька, как вы уже заметили, представляет собой образчик кружевного женского белья, очень качественного. К сожалению, наша соотечественница Людмила Гарбуз запрещает использовать модель как freeware, поэтому на нашем диске вы ее не найдете.

Но окончательно и бесповоротно мое сердце покорила девочка-циклопочка. Какой-то маньяк... простите, фанат создал целую семью циклопов: тут вам и папа-циклоп, и мама-циклоп... Однако эта одноглазая малютка в леопардовой шкуре – ну просто прелесть. Она, конечно, не певица и не актриса, но, может быть, у нее все еще впереди?

P.S. Для того, чтобы в игре появились новые скины и модели, достаточно раскрыть архив с нашего компакта в Sims\GameData\Skins\.

Владимир ВЕСЕЛОВ

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Жанр	Трехмерная стратегия
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Mythos Games
Дата выхода	Не известна

В последнее время повсюду широко обсуждается разделение Microsoft на две независимые команды (мне это напоминает старый анекдот хрущевских времен о разделении Министерства путей сообщения на "Туда" и "Обратно"). Между тем в игровой индустрии довольно часто происходит гораздо более интересное разделение на создателей игры и обладателей прав на ее название. Сколько раз мы уже видели, как обладатель авторских прав делает что-то жуткое под хорошо известной маркой, а разработчик, создавший имя этой марке, вынужден выпускать продолжение под никому не известным названием. Впрочем, бывает и так, что разработчик пытается использовать положение "создателя всем известной серии" для того, чтобы получше продать свое творение. Вот о таком случае у нас и пойдет речь.

Рога налево, копыта направо

Для начала внесем ясность: знаменитую серию X-COM изначально создала компания Microprose. Хотя Джулиан Гэлоп (глава Mythos Games) и пишет на сайте своей компании, что Microprose только "издатель" игры, на деле это не так. Да, сам Джулиан и некоторые его теперешние сотрудники работали тогда в Microprose, да, они сделали первую часть игры – но при чем здесь Mythos Games? Вторую часть выпустили вообще без их участия. И только третью игру, "Апокалипсис", действительно разрабатывала компания Mythos Games. К чему это привело? Ученые спорят. Например, Андрей-Терминатор считает третью часть наиболее удачной, а Иван Жилин честно признается, что ему ни разу не удалось доиграть "Апокалипсис" до конца, хотя он неоднократно пытался это сделать. На мой взгляд, истина лежит посредине – игра хороша, но она совсем другая, чем первые две части. Введение возможности руководить воздушными боями, система дружественных и враждебных корпораций, два режима тактических боев (пошаговый и реалтаймовый) – все это и многое другое настолько изменило игру, что ее можно вынести в отдельную категорию.

Думается, именно успех "Апокалипсиса" натолкнул микропрозовцев на идею создания четвертой части в виде космического симулятора. Чем это кончилось, известно – игра не понравилась ни фанатам сериала, ни любителем космических поединков. Надо полагать, в Mythos Games пристально следили за работой бывших коллег, анализировали их промахи и выжидали. Теперь, убедившись, что "настоящего" продолжения X-COM в ближайшем будущем не ожидается, они решили сделать его сами.

Но поскольку использовать знаменитую торговую марку они не могут, родство с X-COM обозначается намеками. Разумеется, во всех пресс-релизах подчеркивается, что Mythos Games являются "создателями знаменитого X-COM" (причем нигде не уточняется, что только одной его части), а кроме этого еще и применяются разные хитрые приемы. Ну, например, первый X-COM был выпущен в 1994-м году, а события в нем начинались в 1999-м, то есть в совсем недалеком будущем. В новой игре, которая должна появиться в следующем году, временное расхождение еще меньше – действие в ней начинается в 2003-м году.

И основной сюжет весьма близок к оригиналу – нашествие космических захватчиков, техника которых как минимум на порядок превосходит земную; небольшая организация, стремящаяся отразить инопланетное вторжение; исследование внеземных технологий и создание на их основе все более и более совершенного оружия. Впрочем, на этом сходство заканчивается и начинаются различия.

Бой после поражения

Во всех трех частях сериала игра начиналась с первого появления пришельцев. Заявлялись первые летающие тарелки, из них вылезали совсем хилые пришельцы, правительство (или правительства) создавало специальную организацию и отдавало ее под контроль игрока. В Dreamland же все будет совсем не так - игра начнется после того, как пришельцы захватят Землю, загонят уцелевших людей в резервации и начнут свои бесчеловечные эксперименты.

Горстка граждан, сумевших избежать этой страшной участи, создала Terran Liberation Army - скажем так, неправительственную организацию по спасению Земли. Как видите, на этот раз вам придется начинать даже не с нуля, ведь при таком подходе игрок лишается и того хилого финансирования, которое было в любой другой части сериала. Собственно говоря, о финансировании тут вообще не может идти речи (на захваченной пришельцами Земле деньги вряд ли сохранили какую-нибудь ценность), вместо него будет обычная для RTS борьба за ресурсы (пока известно только, что игроку придется разыскивать и захватывать уцелевшие после завоевания склады с оружием и припасами).

О том, кто войдет в вашу команду, как будут вербоваться наемники, ученые и техники, тоже пока ничего неизвестно. Зато кое-что известно о врагах и союзниках. Враг Номер Один – пред-

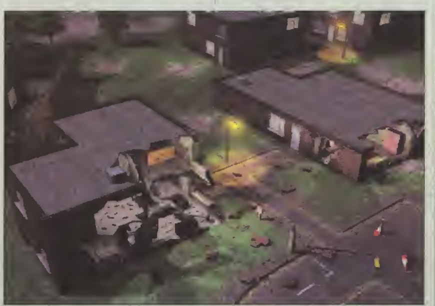
ставители могущественной космической империи Сауран. Это такие ящерицы, передвигающиеся на двух ногах и использующие передние лапы в качестве рук (вам это ничего не напоминает?). Сауране – существа крайне злобные, подвержены внезапным припадкам ярости, а людей рассматривают в лучшем случае как пищу.

Кроме сауран в игре будут и еще две нечеловеческие расы. Во-первых, Древние – высокоразвитая цивилизация, посетившая Землю в незапамятные времена и оставившая там несколько законсервированных баз. Не ясно, появятся ли на поле боя они сами, но вот их "подарки" игрок сможет использовать. Зато Ретикулане появятся обязательно. Они давно уже присутствуют на нашей планете, но как-то все не попадались людям на глаза. Впрочем, из объяснений разработчиков понять точно, отдельная это раса или те же Древние, пока нельзя.

Кроме "чужих будут в игре и "свои" – некие люди в черном, которые станут появляться неизвестно откуда и помогать (а может, и мешать) игроку. Чтобы разобраться с ними и окончательно привлечь на свою сторону, игроку предстоит проникнуть в Зону 51 и разобраться, что же там происходит. Как видите, наличествует столь модный в последнее время квестовый элемент.

Точка или запятая?

Собственно говоря, этим информация о The Dreamland Chronicles пока и исчерпывается. На E3 был показан небольшой фрагмент, созданный на движке игры; как все это выглядело, вы можете посмотреть на прилагаемых скриншотах. Смотрится красиво, но лично меня эта красота настораживает. Дело в том, что все эти лучи прожекторов, танки и вертолеты больше подходят реалтаймовой игре, чем походовой. Между прочим, разработчики как-то этот вопрос обходят стороной. Хотя во всех изданиях и пресс-релизах игра обозначена как пошаговая, о самих боях нигде ничего не говорится. Не обманут ли нас в итоге?



Владимир ВЕСЕЛОВ

Age of Sail II

Жанр	RTS
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Акелла
Дата выхода	Осень 2000 г.

Что можно сказать об игре, прочитав двадцать строчек пресс-релиза и полюбовавшись на три скриншота? В данном конкретном случае - все (ну, или почти все). А именно: игра будет красивой, исторически достоверной, весьма увлекательной, но... только для узкого круга любителей.

Немного истории

Age of Sail I вышла в 1996 году и для того времени смотрелась весьма революционно. Фигурки кораблей были прорисованы со всей возможной тщательностью, в нескольких ракурсах, клубы дыма от выстрелов и всплески падающих в воду ядер весьма походили на настоящие. К этому прилагался очень удобный интерфейс (который базировался на интерфейсе Windows 95, но тогда это было достаточно необычно и не вызывало нареканий). Командовать эскадрой было почти так же легко, как и отдельным кораблем, а поскольку все маневры происходили довольно медленно, времени на то, чтобы продумать тактику боя и отдать нужную команду, вполне хватало. Не было нареканий и к AI – управляемые компьютером корабли двигались вполне разумно, стреляли теми снарядами, которые сулили наибольший успех, и по тем целям, которые представляли наибольшую опасность.

Главной же фишкой игры была полная историческая достоверность, причем, так сказать, на двух уровнях. На первом воспроизводились сами корабли, их оснащение и вооружение, приемы мореплавания и управления кораблем в бою. Скажем, самый простой маневр, поворот на четыре румба, занимал довольно много времени, поскольку команде нужно было переставить все паруса в соответствии с выбранным курсом относительно ветра. Долго происходила и перезарядка орудий, причем все эти действия занимали тем больше времени, чем меньше матросов оставалось в вашем распоряжении.

На втором уровне воспроизводились исторические события Века Парусов (т.е. с 1775-го по 1820-й год, поскольку именно этот период разработчики совершенно справедливо посчитали временем расцвета парусного искусства). В ста сценариях воспроизводились все более-менее значительные битвы этого периода, правда, довольно тенденциозно — в первичном наборе были только те сражения, в которых принимали участие англичане. Впрочем, благодаря мощному редактору сценариев можно было воспроизвести вообще любую битву того времени. В базе данных игры присутствовали российские и турецкие корабли, так что можно было повоевать и за Ушакова при Фидониси или Калиакрия.

Были в игре и кампании, причем точное их число назвать невозможно. Дело в том, что вы выбирали один из четырех периодов и одну из четырех сторон, ну а дальше все происходило достаточно случайным образом, хотя и на фоне исторических событий.

■ Полукруглая полоска над кораблем явно указывает на состояние его корпуса, рангоута и парусов

■ Нижняя эскадра многочисленнее, зато верхняя явно мощнее

Как видите, игра была очень интересной, но... донельзя нудной. Кораблики ползали по плоскому морю как сонные мухи, поднимали и спускали паруса, изредка обменивались залпами. Ускорение времени хотя и присутствовало, но как-то не очень помогало. Словом, как я уже говорил, игра на любителя.

Второе рождение

Во второй игре все будет обстоять точно так же – это безапелляционное заявление я делаю на основе пресс-релиза разработчиков. Исторический период не изменился (это опять 1775-1820-й гг.), значит, нации (числом 11), корабли (их обещано более 1200), битвы (которых осталось, как и в первой игре, ровно сто) будут те же самые. Зато все это – в полном и настоящем 3D (игра даже требует непременного наличия видеоускорителя, правда, обещает довольствоваться самым первым Voodoo или чем-то аналогичным). Естественно, обещается возможность смотреть на поле боя с разных точек, вертеть его и масштабировать по своему усмотрению.

ВСЕ КОРАБЛИКИ БУДУТ ПРОРИСОВАНЫ СО ВСЕЙ ВОЗМОЖНОЙ ТЩАТЕЛЬНОСТЬЮ, ТАК ЧТО ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ НА ВСЕ ЭТО И ТО БУДЕТ ПРИЯТНО.

Все кораблики будут прорисованы со всей возможной тщательностью, так что просто посмотреть на все это и то будет приятно. Хотя вам и не дадут побродить по палубе и поглазеть на паруса, как это было в Man of War, руководить боем будет достаточно интересно. Ну а чтобы получилось совсем интересно, в игру введены элементы суши.

■ Окно справа в центре наверняка предназначено для получения информации о кораблях вашей эскадры

Прежде всего это относится к островам, мысам и мелям, на которые можно налететь самому, а можно и заманить неприятеля. Я уже представляю, как это круто – отгородиться от неприятеля каменистой отмелью и обстреливать его из дальнобойных орудий, а он не сможет вам отвечать, поскольку у него таковых нет. Но кроме, так сказать, пассивных элементов, обещают и активные, то есть береговые батареи и форты. Вот тут уж игре явно не будет равных (если, конечно, все у разработчиков получится).

Кампаний на этот раз обещано всего две, за англичан и за американцев, и, судя по всему, обе относятся к периоду борьбы американских колоний за независимость. В пресс-релизе написано, что в кампании игрок сможет пройти путь от мичмана до адмирала, но это они явно ляпнули не подумавши. Дело в том, что мичманы в то время были чем-то вроде теперешних курсантов, и им не очень-то доверяли командовать даже самым маленьким кораблем типа шлюпа.

Насколько масштабные нас ждут сражения? На одном из скриншотов можно насчитать пять кораблей одной стороны и девять другой. Может, будет и больше, но по мне и этого вполне достаточно. На картинках можно рассмотреть и множество всяких кнопочек, иконок, штурвальчиков, причем расположенных весьма толково и сгруппированных со знанием дела, так что интерфейс обещает быть достаточно удобным. Ну а то, что при выборе любого корабля можно мгновенно оценить его состояние (вплоть до того, чем заряжены орудия того или иного борта), не может не радовать. Если разработчики не забудут сделать сводные таблицы состояния флота, то и мечтать больше не о чем.

Исполнение обещаний

На мой взгляд, ничто не мешает разработчикам выполнить все обещания, тем более что ничего особенного они и не обещали. Несколько настораживает то, что на прошедшей E3 не было продемонстрировано даже работоспособной демки игры, хотя до релиза осталось не так уж много времени.

Ну и напоследок тоже дам обещание: пристально следить о ходе работы над игрой, а после ее выхода разразиться большой и подробной статьей с рассуждениями о морских стратегиях вообще и о парусных в частности. ▲

Владимир ВЕСЕЛОВ

Submarines Titan

Придумать зеленое солнце легко; трудно создать мир, в котором оно было бы естественным.
Дж. Р. Р. Толкиен

Жанр	RTS
Издатель	Megamedia Corporation
Разработчик	Ellipse Studios
Дата выхода	2 квартал 2000 года

Что обычно происходит после выхода демо-версии? Появляется окончательная версия, потом патчи, аддоны, сиквелы... Скучно все это. Вот ребята из Австралии и решили как-то разнообразить процесс. Спустя полгода после выхода демки Submarines Titan'а появилась вторая демка, улучшенная и дополненная. Потом третья, расширенная. Наверное, теперь стоит ожидать аддонов к демке. А потом и сиквелов.

Впрочем, я понял, почему они решили действовать таким нестандартным образом. Выпустили, понимаешь, демоверсию, а в Навигаторе о ней – ни слова. Они подождали-подождали, да и выпустили еще одну, а мы – опять ни гу-гу. Тогда они третью запузырили, дабы нас раскачать. Ну что ж, пора прекращать это "демостроение", поэтому – вот вам исчерпывающее демопревью на основе всех трех версий.

Повторение пройденного

Начнем с того, что Submarines Titan явный и неприкрытый клон. Чего именно, совершенно не важно, – то ли C&C, то ли Starcraft'а. Мы имеем источники ресурсов, добывающие и производящие здания, исследовательские центры и т.д. Юниты делятся на военные и гражданские, равно как и исследования. Игра поделена на миссии, в большинстве из которых нужно построить базу и вынести врага ногами вперед. Рас тут у нас три, две человеческие и одна туземная, все воюют против всех, но возможно заключение временных союзов, торговля, совместные атаки.

Предыстория игры тоже не блещет новизной: году эдак в 2047-м на Землю налетела гигантская комета, все у нас тут сдвинулось и перемешалось, в результате чего людям пришлось уйти жить в подводный мир. Естественно, образовались две мощные группировки, White Sharks и Black Octopi, которые тут же затеяли передел мира. Но, как оказалось, подводный мир давно был освоен и поделен древней расой Silicons, так что пришлось и с ней воевать.

Большинство авторов отечественной игровой прессы тут бы и прекратили обзор этого вторения, сделав какой-нибудь нелицеприятный вывод. Но, поскольку для меня все, что под водой, – свято, я пошел дальше и углубился в игру целиком и полностью. И выводы сделал очень даже оптимистические.

Мир зеленого солнца

Почему-то считается, что перенести стратегию в подводный мир проще простого: нарисовал всякие подводные пейзажи, одел всех в скафандры – и готово. Возьмем, к примеру, вторую часть X-COM, ту самую, что Terror from the Deep. Если внимательно к ней присмотреться, то видно, что никакого подводного мира там нет. Хотя бы потому, что все бойцы пешком ходят. Ну сами подумайте – зачем под водой, где человек ничего не весит, ходить, когда можно летать (то есть, плавать)? А вот те создания, которые под водой плавают, на воздухе наоборот летать начинают. Вообще, если сравнивать наземные и подводные миссии в этой игре, очень быстро убеждаешься: никакой разницы между ними нет.

Посмотрим теперь, как создатели "Субмаринового Титана" подошли к переносу "Старого Крафта" в подводный мир.

Понятно, что ходить, ездить и ползать под водой просто глупо, там все должны плавать. Вот мы и имеем в игре только плавающие юниты, подводные лодки, то есть. Ну а раз уж они плавают, то могут менять глубину погружения, то есть маневрировать по вертикали. Отсюда проистекает первая важная особенность игры – отсутствие на карте каких-либо препятствий. ПЛ может перемахнуть через любую гору, стену, здание. Так что же, карта там плоская? А вот и нет – возвышенности присутствуют, причем не только для красоты. Дело в том, что они ограничивают видимость, поэтому, правильно выбрав мар-

Здания легко различимы, так что за пару минут можно разобраться во всем их разнообразии

Полномасштабное сражение. Руководить им трудно, но возможно

шрут движения, вы можете незаметно подобраться к неприятельской базе. Есть и такие хитрые пути, как подводные туннели, по которым можно гонять свои субмарины.

Вторая важная особенность в том, что две подводные лодки могут одновременно находиться в одной точке карты. Ну да: одна сверху, другая снизу. Более того, если две ПЛ не находятся на одной горизонтали, то они не могут стрелять друг по другу торпедами! Почему, спросите вы? Да потому, что сделать торпеду, умеющую маневрировать по глубине, практически невозможно (не буду вдаваться в технические подробности, уж поверьте мне на слово).

Перейдем к зданиям. Набор их более-менее стандартен (хотя и есть коекакие оригинальные находки, разговор о которых я оставлю до выхода полной версии). Разработчики отказались от источников энергии, всяких там электростанций, что вполне естественно – если уж есть возможность строить достаточно компактные реакторы для субмарин, то что мешает оснастить такими же здания? Однако они ввели строение, выполняющее примерно ту же роль, что электростанции в других играх, – это воздушные подстанции. Ну да, без воздуха-то не обойтись – значит, нужно его добывать и распределять, опять-таки все логично.

Более того, третьей расе, то есть подводным аборигенам, воздух не нужен – так у них и нет этого здания. Не нужен им и металл, потому как они все делают из силикона. Вот и ввели им Silicon Extractor. Ну а чтобы не пропадали источники металла (в смысле, чтобы силиконы за них тоже воевали), им дали возможность извлекать из металла энергию.

С ресурсами тоже все обстоит логично. Есть некий минерал кордиум, какой-то металл и старое доброе золото. Причем кордиум и металл добываются из месторождений, разбросанных по карте, золото же можно извлекать прямо из морской воды (хотя и не в столь больших количествах).

Имеется и еще одна весьма любопытная фишка, связанная со зданиями. Вот смотрите, каждая постройка должна быть полностью автономна (то есть, снабжена всем необходимым) и герметична. Получается, что это та же подводная лодка, но стоящая на одном месте. А почему она стоит на одном месте, что мешает ее двигать по карте? Да ничего. И разработчики ввели возможность после проведения соответствующего апгрейда передвигать постройки по карте. По моему, весьма круто.

Воюем потихоньку

Глядя на дерево технологий в игре (вернее, на деревья), остается только чесать в затылке. Судите сами: у Wait Shark имеется пятьдесят одна технология, у Black Octopi – пятьдесят семь, а у Silicons – целых семьдесят! Да еще все это запутано, перепутано и взаимно увязано. Если придется исследовать все технологии в каждой миссии, мне кажется, это быстро надоест. Хотя кто его знает, как это будет выглядеть в полной версии.

■ Развесистая клюква... То есть, дерева технологий

Что удивительно, при таком обилии технологий разновидностей юнитов не так уж и много, всего по дюжине для каждой расы. Причем чисто военных – и вовсе по три-четыре штуки. Впрочем, этого вполне достаточно, лично мне обилие юнитов в других играх не особо нравится – запутаешься в них и не знаешь, что строить и применять. Тем более что в Submarines Titan есть всякие хитрые подлодки, дрессированные акулы и осьминоги, позволяющие совершать диверсии, захватывать неприятельские корабли и т.д.

Так что же, военные действия в игре интересны? Увы... То, что мне довелось увидеть и испытать, указывает все на тот же старый как мир принцип: у кого больше – тот и круче. В пройденных миссиях все сводится к простому накоплению ресурсов, исследованию технологий, строительству мощного флота и тупому уничтожению противника. Я так думаю, что спасти игру может продуманная кампания; может быть, разработчики не торопятся выпускать почти готовую игру в свет именно потому, что работают над ней. Хорошо, если так.

Другой вариант спасения игры – интересный малтиплеер. В последней демке есть возможность его попробовать, что я и сделал (правда, в щадящем режиме игры с самим собой). Есть надежда, что малтиплеер будет весьма силен. Во всяком случае, особенности каждой из рас приходится учитывать. Более того, если играть за силиконов, то обнаруживаешь, что все у них совсем не так.

Скажем, нет у них корабля-строителя, а есть строительные модули. Такой модуль можно развернуть в здание, сам он при этом, как вы понимаете, пропадает. Исследования у силиконов тоже ведутся не в одной общей лаборатории, а в нескольких специализированных, ну и так далее. Получается, что эта раса совсем другая, что опять-таки вполне логично и приятно.

Завершающий штрих

Самое вкусное для вас я припас напоследок. Это графика игры! Собственно говоря, если опять подходить с обычными мерками, то ничего особенного тут нет. Спрайты (а может, воксели), 16-битный (а может, 32-битный) цвет, трехмерная карта – набор, по нынешним временам, стандартный. Но вот как там все нарисовано! Мало того, что всюду рассажены цветы и водоросли (за которыми прячется вражеская техника), так еще и все они живые. Водоросли колышутся, акулы и осьминоги плавают, мелкая рыбешка тусуется. Нет, что ни говори, а создается полная иллюзия подводного мира.

Короче, будем ждать выхода полной версии (надеюсь, теперь, после того как мы отозвались на появление демки, она не шибко задержится), причем ждать с нетерпением. И уж тогда я выступлю с рецензией страниц на восемь, со всеми подробностями. ▲

Revenant

Ground Control

Жанр	Real Time Tactic
Издатель	Sierra Studios
Разработчик	Massive Entertainment
Требуется	P-233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 400 Mhz, 128 RAM
Multiplayer	LAN, Internet, modem, link

О тактике, об отстое и еще раз о тактике...

Для начала неприличный вопрос: вы играли в Z? Ну вот, опять реакция неадекватная... Толпы фанатов этой "стратегии" с вожделением ждут продолжения, сжимая в руках обрезки труб и монтировки... Поэтому скажу интеллигентно. Да, интеллигентно и одним словом... Отстой. Могу еще раз: полный отстой. Плюс все недостатки тактической игры без ресурсов и производства, и минус все остальное. Посему не будем больше заниматься некромантией и вытаскивать из гроба разложившийся труп Z (хотя вообще-то я обожаю подобные забавы), а лучше поговорим о том, чему пресловутая Z явилась своеобразным предвестником. О жанре тактических игр. В принципе, все реал-таймы можно отнести к тактике, несмотря на менеджмент ресурсов. Вероятно, одни wargame'ы и являются стратегиями в прямом смысле этого слова. Ну, и космические тоже... Но, думаю, не надо возбуждать общественность высказываниями подобного рода, а то и так наш раздел назвали самым хилым в "Навигаторе".

В тактической игре, **настоящей** тактической игре, все имеет значение. Ведь число юнитов не бесконечно, а ограничено, как правило, в пределах десяти. То есть навалиться толпой и задавить врага массой собственных покойников не получится. Юниты надо беречь, лелеять, апгрейдить по возможности. Каждая складка местности должна быть на пользу игроку и во вред врагам. Расстановка сил, своевременность удара, поддержка с воздуха... Грамотно проведенный десант. А то, бывало, видишь такую картину: моя артиллерия месит базу противника, его Орки бомбят мою артиллерию, мои киборги рвутся в тыл к посадочным площадкам Орок – в общем, все как полагается. И тут в самый разгар сетевых разборок противник отводит свои силы и прекращает атаковать. А сзади через водные просторы к моей базе несутся шесть APC. Одни, без сопровождения. Дальше следуют варианты действий. Скажу лишь, что остановился на двух, наиболее приемлемых. Один вариант кластерный, другой химический. Оба встречаются с APC на некоем участке суши, куда эти APC аккуратной кучкой вылезли из воды. Дальше можно не продолжать. Дальше следуют вопли: "Это нечестно!", или "Так только ламеры поступают!", или "В Кваку все равно тебя сделаем!", и т.д., и т.п.

Игра, где все зависело бы от действий игрока, от его умения тактически мыслить, а не от количества или навороченности юнитов, – вот какая игра нужна общественности. Ground Control подкрался незаметно...

Пусть всегда будет солнце...

Все случилось как-то сразу. Умные дяди нажали на нужные кнопки, и прогремела самая короткая из всех, Шестнадцатиминутная война. А через много лет, когда осели тучи радиоактивного пепла и уцелевшие вышли из убежищ, появившаяся конфессия – Орден Нового Рассвета (The Order of the New Dawn) – обрела тысячи сподвижников и принялась устанавливать свой миропорядок. Однако прежние силы, правившие Землей до войны, – гигантские корпорации, также уцелевшие и отсидевшиеся в бункерах, – выразили недовольство таким оборотом дел. И пошло-поехало... И надо же было в этакой кровавой бане появиться очередному гению науки. Рино Крейвен, основатель Crayven Corporation, положил начало Эре Возрождения. Архитектор по профессии, Рино – автор таких шедевров, как Собор Утренней Зари в Монтеррее или Марсианские закрытые сады. Но гений Крейвена не исчерпывался одной только архитектурой. Уже смертельно больной раком, в 2231 году он изобрел антигравитацию и гипердвигатель на основе секретных технологий Global Central Command – объединенного командования всех корпораций. Человечество вырвалось в космос...

Не Лара, а Сара...

Игры от Sierra всегда отличал лихо закрученный сюжет, вспомним хотя бы Homeworld. Ground Control не стал исключением. Единственную в игре кампанию мы будем проходить от лица одного персонажа – майора Паркер. Да, именно так. Сара Паркер (Sarah Parker), 35 лет, рост 5 футов 8 дюймов, вес 155 фунтов. Лицо у нее, правда, несколько опухшее, если судить по анимированным брифингам, но, честно говоря, фотомодельно-полигонная внешность Ларисы... оглядываемся, нет ли поблизости Подстрешного... да, внешность Ларисы уже порядком надоела. Да и вообще... Сколько можно гробы раскапывать? Нет там никаких сокровищ, вынесли все давно! Житья уже не стало от всех этих девушек с пистолетами, стойкой на руках и урезанным интеллектом. Создается впечатление, что Лару в гробницы тянет не жажда наживы, а некое пагубное влечение, затаенная страсть к сухим останкам прошлого. Шла бы тогда в музей, там тоже мумии есть...

Вот Сара Паркер – это совсем другое дело. Умная, интеллигентная, образованная... комсомолка... спортсмэнка... Что же касается боевых качеств... Вот, например, сражение на Сигме Драконис, когда Орден обрушился на беззащитную планету, объявив джихад всему ее населению. Единственная база

с гарнизоном под командованием Сары, конечно не смогла сдержать массированные атаки, следовавшие одна за другой. Эвакуация жителей была сорвана, однако вторжение тоже захлебнулось в крови. Прибывшим спасателям не нашлось работы в зоне битвы, только руины на месте базы да оплавленный камень. Спустя некоторое время обнаружили полуразрушенный бункер, заваленный телами более чем 800 фанатиков. Внутри нашли искалеченную Паркер.

Медики восстановили майора, но после повышения по службе она стала несколько странно себя вести. Игнорирование приказов, хамство старшим по званию, ненависть к сослуживцам... словом, ее отстранили от командования и вернули на прежнюю оперативную работу. С этого и начинается собственно игра.

Я Наполеон... Бонапарт... Уберите шприц! Я Наполеон!

Поскольку в Ground Control всего одна кампания, то выбор стороны, за которую играть, — сей вопрос проходит мимо нас. Сара служит в Crayven Corporation, значит, и сражаться будем за Crayven Corporation. Противник, как вы уже поняли, это Орден Нового Рассвета. Так как Орден готовился к 16-минутной войне заранее (что неудивительно), то сумел сохранить технологии прошлого и получил своеобразную фору в исследованиях. Короче, у врагов техника антигравитационная, щиты энергетические, пушки плазменные, рясы длинные, а кресты тяжелые... У наших все, как в любимом двадцатом веке, ну, может быть, немножко лучше. Однако баланс выверен до миллиметра, это Я вам говорю, Великий Стратег Всех Времен И Народов!.. Гхм... Хргм... Адмирал, я не знал, что Вы придете... Есть! Так точно! Acknowledge!.. Так, на чем я остановился? Да. Баланс в игре прекрасный, это Я вам говорю, Второй Великий Стратег Всех Времен И Народов!

В начале каждой миссии присутствует брифинг, причем в лицах, как в "Старкрафте". Но назвать это плагиатом – все равно, что обозвать клоном "Дюны 2" любую RTS, где есть добыча ресурсов. Кроме брифинга, перед миссией можно самому подобрать состав боевой группы, то есть выбрать подразделения из доступных и поместить их в транспорт (Dropship). Одиночных юнитов в игре мало, большинство объединены в группы по три-четыре и забиндены на функциональные клавиши, как в Battlezone 2, хотя можно управлять и отдельным юнитом.

Раз Сара – главный герой в игре, то и юнит для нее должен быть соответствующий. Майор обитает в Crayven command APC-CLSV-601 "Rhino"; говоря попросту, это БМП с немереным количеством хитпоинтов, спаренной пушкой на башне и возможностью чинить юниты. Само собой, если БМП замочат, то надпись "Mission failed" не замедлит себя явить. Второй забавный момент в игре – это невозможность сохранения посреди миссии. Хе-хе, Бивис, почему, типа, народ так, в натуре, бесится, и все такое? Других комментариев подобного новшества я приводить не буду.

О врагах. Враг умен, очень умен. Атакует, когда надо, и отступает, когда надо. Словом, не ведет себя как последний идиот. Можно, конечно, сказать, кисло скукожив личико: "Скрипты все это, скрипты, стратежности нет, играйте лучше в Jagged Alliance 2" (хе-хе). Скрипты, согласен, только вот попробуйте доказать мне, что САМИ на скриптах не думаете. Еще Павлов об этом говорил, правда, называл их условными и безусловными рефлексами. А вот когда базу вовсю бомбят, и ты вывозишь колонну грузовиков под прикрытием зениток, а в ущелье, в лучших традициях моджахедов, подстерегает засада, причем из РПГ бьют сначала по первой машине, а затем по последней... И БТРы при этом ведут огонь по склонам, а пехота прячется за БТРами и тоже отстреливается... Это зрелище заставит забыть обо всем.

О ней...

О графике. Sierra и Massive Entertainment не подкачали. Ощущение, что играешь в стратегический Half-Life, особенно усиливается при максимальном приближении экрана к полю битвы. Говорить о том, что это самое поле трехмерно, я думаю, излишне. К тому же, когда начинаешь расхваливать графику в игре, у людей почему-то складывается негативное к этой игре отношение... или к автору статьи... не помню, но отношение складывается, поэтому о графике больше ни слова.

Звуковое оформление в Ground Control не заслуживает внимания. Потому что великолепно. Ругать просто не за что. А музыку я проклинаю только за то, что не смог пока выдрать из игры отдельные мелодии для прослушивания их на досуге.

В игре наличествует некоторое количество (во как завернул!) анимационных вставок. Что действительно интересно, так это то, что все они непосредственно относятся к сюжетной линии, причем героем большинства является Сара собственной персоной. А сам сюжет... Нет, не буду. Лучше под пытками заставлю Терминатора раскошелиться на место в журнале для полноценного гайда, ибо Ground Control этого заслуживает.

Константин Подстрешный

Fallout: TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL

"Мармелад следует есть помногу, жадно горстями выгребать его из коробки, стараясь набить полный рот. Глаза следует придерживать пальцами. Семечки же, напротив, надо кушать понемногу - по 50-100 штук, аккуратно сплевывая шелуху в фужер."
Народная Мудрость

Жанр	Strategy
Издатель	Interplay
Разработчик	14`East
Дата выхода	Первый квартал 2001 года

Если вы - мутант, немедленно прекратите читать эту статью!

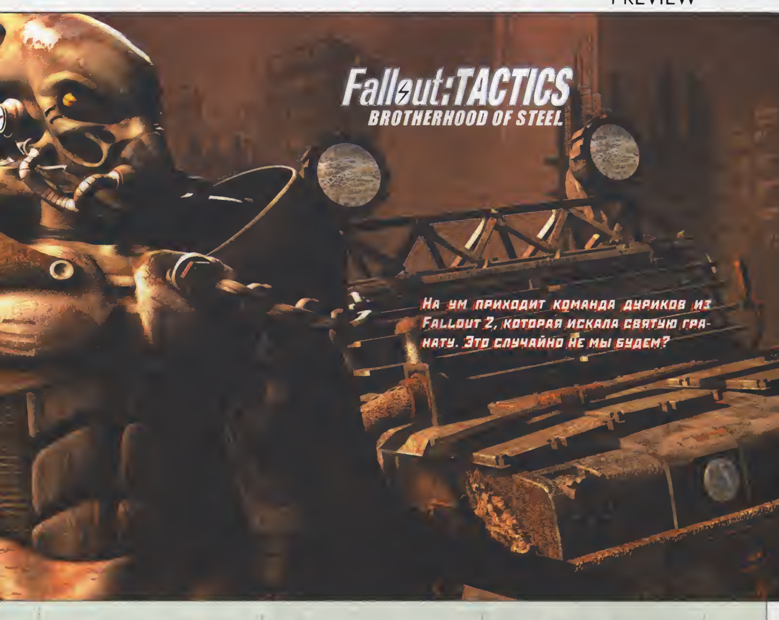
Братья! Все вы, кто прошел Fallout! Отряхните с ног прах сожженного мутанта, протрите bazar шкуркой Deathclaws и взгляните на выжженный мир постъядерного апокалипсиса. Не правда ли, прекрасное зрелище? Это сделали наши с вами предки! И нам предстоит продолжить их славное начинание, а именно – стереть в порошок все, что еще движется и дышит, особенно если зто что-то выше двух метров ростом, зеленого цвета и носит на плече мини-ган.

Будет ли это Fallout?

Пункт №1. Значительная часть разработчиков оригинального Fallout сбежала из-под родительского крылышка Interplay в Sierra и сейчас называется Troika Games. Беглецы сейчас вовсю трудятся над проектом Arcanum и, судя по всему, чувствуют себя неплохо. Видимо, поэтому ребята из Interplay сразу заявляют: Fallout Tactics: Brotherhood of Steel – зто НЕ Fallout 3, а совсем другая игра, которую создает новая команда разработчиков 14`East (не волнуйтесь, среди них есть люди, которые работали над Fallout 1-2 и не успели сбежать в Sierra).

Пункт №2. Fallout Tactics – стратегия, а не RPG, хотя ролевые корни и дадут о себе знать. Игра поделена на отдельные локации, в каждой из которых предстоит выполнить ряд заданий. Безусловно, зто не та свобода, которая была в Fallout или даже в JA2, но тоже неплохо. Всего миссий (в синглплеере) предполагается порядка 20, причем выполнить их можно будет разными способами. Помните формулу "трех У": "украсть, убить, уговорить"? Это значит, что одну и ту же проблему можно будет решить по-разному.

Пункт №3. Несмотря на внешнюю схожесть с Fallout 1-2, игра обзавелась новым движком. И мир теперь будет многоярусным, в лучших традициях X-Com. Как вы уже заметили на скриншотах, солдатики научились пригибаться и стрелять лежа, хотя умение ползать, скорее всего, не освоят. Зато можно будет залезть на крышу или спрятаться в подвале. Жажда разрушений также не останется неутоленной – предполагаются фичи вроде стрельбы сквозь стены и подрыва зданий. Хотя жадные ручки трехмерности пока не добрались до святого имени Fallout, но уже чувствуется ее холодное дыхание. По последним данным, Братство Стали раскрыло древний секрет компании 3Dfx, и игра будет поддерживать трехмерные ускорители. Впрочем, нас все



так же ждет отсутствие имиджа и полное утоление жажды, то бишь, в игре будут спрайты, а поддержка ускорителей понадобится для световых эффектов и прочей цветомузыки.

После советских ракет не растет в Америке буржуйская кукуруза... или Наш новый сюжет

Всемогущее Братство Стали прознало, что нечто подозрительное творится на востоке, куда и было решено отправить команду бойцов под вашим начальством. На вопрос – почему вы послали на восток всего лишь одну команду, а не армию Братства Стали? – Крис Тэйлор ответил: "Больше, чем команда, меньше, чем армия; целью их была разведка, а не сражения. Гораздо больше откроется, когда вы начнете игру". Видимо, что-то там случится по ходу игры, и наша храбрая команда уже не сможет просто так вернуться на базу.На ум приходит команда дуриков из Fallout 2, которая искала святую гранату. Это случайно не мы будем? Со временем действия вроде разобрались, а вот с местоположением пока остаются загадки. Одно известно точно: чтобы узнать, что там случилось с Европой и Россией, придется ждать следующих частей Fallout, действие игры все так же ограничивается североамериканским континентом. Обещаны места от Чикаго до Денвера, но кроме этого авторы намекают на Аляску и Мексику. Обмен упреждающими ядерными ударами не пощадил американской глубинки (помнится, в первом "Фоллауте" на карте неподалеку от Денвера сияла жизнерадостная воронка). Так что готовьтесь увидеть выжженные пустыни, руины городов, послевоенные убежища, подземелья и прочие последствия воздействия радиации советского производства.

- Рядовой Иванов, почему сапоги не начищены?!
- Скилл не прокачан, товарищ старшина
- Три наряда вне очереди! И еще два – за матерщину на посту!

Вам достается роль командира одного из разведотрядов Brotherhood of Steel. К сожалению, начальная задумка о портировании персонажа из Fallout II не будет реализована, поэтому стирайте сейвы с чистой совестью. Всего в команде может быть до 6 человек, и остальных пятерых боевых товарищей вы выберете по ходу игры из более чем 30 персонажей (скажем по секрету: среди них будет собака, старичок Dogmeet!). А поскольку вы настоящий командир, то не просто отдаете мутные советы вроде: "используй дробовик и держись позади меня", а непосредственно командуете своими подчиненными. Видимо, поэтому показатель кармы упразднили за не-

надобностью – сказывается военная выправка. Эх, не выгонят нас теперь из Братства за недостойное поведение, а жаль, жаль...

Как и в JA2, у бойцов есть RPG-атрибуты и базовый список скиллов. Так что не надо бояться, если шальная бандитская пуля пробьет радиатор "шевроле" или ногу вашей боевой подруги. Какой-нибудь из бойцов с высоким скиллом механики запросто починит радиатор, а вы сможете подлечить подружку, используя скилл First Aids во время боя, и долечить, применив навык Doctor после сражения. Мало того, на форуме Крис Тэйлор проболтался, что можно будет имплантировать вашему бойцу какую-нибудь кибернетическую штуковину, например, электронный глазик.

В АРСЕНАЛЕ ПОЯВИТСЯ НАШ РОДНОЙ "КАЛАШНИКОВ", КОТОРЫЙ ГЛУПЫЕ АМЕРИКАНЦЫ МАЛО ТОГО, ЧТО КЛИЧУТ AK47, ТАК ЕЩЕ И AUTORIFLE НАЗЫВАЮТ... ПОВБЫВАВ БЫ!

Зоброшенные химические зоводы всегдо были моей слобостью. Зометьте, многоярусноя корто! Только предстовьте, кокой простор для токтических ухищрений и всяческих полководческих экспериментов

Ну и, конечно, какой Fallout без оружия? По-видимому, сохранится деление на Smallgun, Rifle, Energy и Heavy Weapon. Нас ждет полный список милых игрушек, которые радовали в прошлых сериях: Pistol, Sub Machine Gun, Min Gun, Rocket Launcher. Если успеют, в игру добавят комбинируемое оружие, вроде подвесного гранатомета из JA2. Еще будем лупить врагов кулаками, протыкать ножами и закидывать гранатами. Новый движок позволяет кидать гранаты над препятствиями, ставить мины-липучки, растяжки и прочие подлые штучки, чтобы заманивать наивных мутантов в ловушки. А еще в арсенале появится наш родной "Калашников", который глупые американцы мало того, что кличут AK47, так еще и autorifle называют... повбывав бы!

Действие Fallout Tactics происходит в то же время, что и Fallout II, а значит, не исключена встреча с энклавцами. Экспа и оружие - вот что зто значит. (А еще мясо, много мяса!) Кстати, о мясе: разработчики открыто заявляют, что не собираются упускать возможность усладить наши взоры разлетающимися по экрану внутренностями конкурента, и игра будет достойна кровавых побоищ Fallout 1-2. А теперь обращаюсь к самым младшим нашим читателям: ваш любимый critical hit остался, маленькие вы мои садисты. И то, что ваших героев могут изуродовать в бою – глаз там выбить или ногу от-

стрелить, – это тоже запросто.

Напоследок о сладком. О том, что так хотелось сделать в Fallout 2, но не получалось – пострелять из машинки. Мало того, что в Fallout: BOS будет несколько видов транспорта (по нашим агентурным данным, слямзенным с E3, уже в наличии танк, джип типа "Хаммер" и здоровый шагающий робот), так мы еще сможем активно использовать их в бою! И не только стрелять из пушек, но и кровожадно давить мутантов (крики в зале: Давить! Давить! Давить!). Одного бойца посадим за штурвал, а второго сделаем стрелком-радистом. (Возможно, третий боец сможет ехать непосредственно на корпусе танка, прячась за башней!) Еще подбитую машину можно направить на толпу врагов, а самому из нее выпрыгнуть, дабы не повторять героическую, но печальную

■ А вот зоброшенную железнодорожную стонцию довно было поро сделоть! Спорим, что в этих ржовых бокох еще остолось копелько нефти?

участь Гастелло.

"Battle.net должен умереть" (с) Мастер

Для того чтобы создавать собственные карты, игра будет снабжена редактором. Пока неизвестно, можно ли будет подключать их непосредственно к сюжетной линии игры, но все равно приятно, а уж в Интернете через недельку после релиза шагу нельзя будет ступить, чтобы не нарваться на какой-нибудь самодельный шедевр. Вероятнее всего, редактор делают потому, что в Fallout: Tactics будет multiplayer. И не только deathmatch, но и cooperative. Кстати, большинство скриншотов, которые вы видите, сняты именно из многопользовательской игры. Среди маленьких, но приятных фич отметим тот факт, что в multiplayer можно будет играть за Ghouls, Super Mutants, Deathclaws и прочих "детей пустыни". А вот в сингле – только за человека. Сделано это для сохранения крупиц логики в сюжетной линии: ну в самом деле, супермутант в Братстве Стали – это же нонсенс! Хотя, по слухам, и в singlplayer мутанты все же могут появиться в вашей команде. Братья, если вы вдруг увидите предателей, которые снюхались с мутантами, немедленно расстреливайте их! Можно в спину. Суд Братства вас оправдает.

Редактор ждет тут рифму "роза". - Так на же, получи ее! или Грустные мысли нас злобно гнетут

По распоряжению редактора

■ В темноте и пыльном облоке будет тяжелее стрелять, вернее, стрелять будет легко, попость – сложно

раздела, в превьюшках непременно должны быть нотки скептицизма, дабы после релиза не было мучительно больно за годы ожидания. Выльем же ведро сарказма на новую тактическую модель игры! Fallout: BOS построена на основе CTBA (Continuous Turn-Based Actions System) – это когда двигаться можно сколько угодно, а Action Points тратятся только на стрельбу и через некоторое время восстанавливаются. Такую странную систему авторы аргументируют следующим образом: "вам не придется ждать, пока каждая из 20 крыс сделает свой ход". Но на ум почему-то приходит шизофреническая стратегия MAX (издателем у нее, кстати, тоже был Interplay), в которую было довольно сложно играть, потому как думать одновременно "пошагово" и "в реалтайме" мог только Гай Юлий Цезарь, который давно уже помер.

Посему гложут автора нехорошие мысли – а можно ли будет в ЭТО играть? По мне, сделали бы как в Jagged Alliance 2 (то есть, не умничали и оставили все, как было). И пусть себе эти 20 крыс ходят – мы бы потерпели.

Возвращение Безумного Макса

До выхода Fallout: BOS минимум год, и за это время может измениться очень многое. Выйдут новые хиты, появятся подробности о Brotherhood of Steel, будет еще preview в "Навигаторе" и, может быть, даже не одно... Но определенно, теперь у нас есть игра, которую стоит ждать.

P.S. Надежда на Fallout III ну никак не желает умирать. Официальная позиция Interplay такова: "Fallout 3 – это отдельная игра, которую Interplay, возможно, разработает в будущем".

■ Обротите внимоние но тонк в левом верхнем углу кортинки (довольно потрепонный омериконский Шермон). А вон по нему выстрелили из гронотомето. Пехоте вокруг тонко сейчос придется неслодко, родиус порожения от гронот теперь приличный, не то что роньше, когдо осколки фугосо не зодеволи человеко, стоящего в двух метрох от эпицентро взрыво

P.P.S. Недавно прошел слух, что собираются снимать продолжение "Безумного Макса", фильма, который произвел огромное впечатление на разработчиков Fallout. Вроде бы повествует Mad Max IV о сынульке Макса, который каким-то чудом выжил. Вот здорово, если бы фильм и Fallout: BOS вышли одновременно! Два хита сразу, представляете!

P.P.P.S. Или два грандиозных провала...

ЗЕМЛЯ 2150: ВОЙНА МИРОВ

Revenant

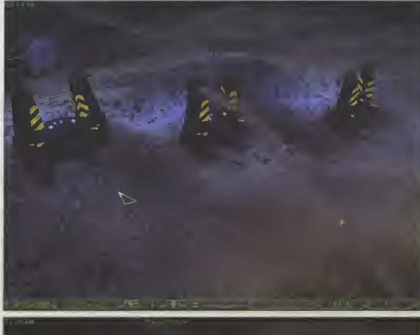
Жанр	RTS
Издатель	Snowball.ru/1C/SSI /TopWare Interactive
Разработчик	TopWare Krakow
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P II 300, 64 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem
	Windows 95, 98

Увертюра

Со времени выхода preview автор этих строк начал подвергаться неоправданным нападкам и откровенной травле со стороны некоторых лиц в редакции, не будем оглашать здесь их фамилии и ники... Суть гнусной атаки заключалась в том, что превьюха, якобы, была слишком безобидной и восторженной. Слащавость им не нравится, видите ли. "Где вскрытие, где кровь, где метафоры?" – гневно вопрошали меня сотрудники (в колве 1 шт.) местного редакционного НКВД. И при этом зловеще сулили усекновение каждой моей статьи на 30%, а то и на все 60%... Вскрытие, значит? Гм... Процедура сия сильно напоминает публичный эксгибиционизм, и это лучше искать в разделе РПГ. Ну а мы, стратеги, люди цивилизованные, ничем таким заниматься

От редактора раздела

Вы видите перед собой обзор первой игры, награжденной высшим знаком отличия Навигатора Игрового Мира. История этого награждения заслуживает хотя бы краткого описания. Началось все с того, что Revenant долго убеждал скептически настроенного главного стратега в законности весьма высокого рейтинга игры. После того, как ему были растолкованы все оригинальные фишки игры, объяснен ее неповторимый геймплей, наглядно продемонстрированы тактические и стратегические приемы, он (то есть я) загорелся выдать игре только что утвержденный орден. Но тут же появился новый скептик, в лице выпускающего редактора. Последовал второй раунд убеждений и разъяснений, после чего на пути к вожделенной награде появилось последнее препятствие (в лице некоего не называемого сотрудника). Но, поскольку сторонников у игры было уже трое, это препятствие было преодолено сравнительно легко. И вот наша награда пришпилена к широкой груди "Земли 2150", от чего она (игра), несомненно, стала еще лучше



ся не будем, тем более в общественном месте. Как там... теза – пусть это будет слащавость, антитеза – вскрытие. Синтез, соответственно, получаем какой? Слащавое вскрытие, восторженное притом. Да будет так! *(Далее следовал объемистый кусок восторженного текста, посвященный описанию всех прелестей слащавого вскрытия. Безжалостно отрезан сотрудником редакцЫонного НКВД. – прим. Некоторого Лица.)*

Есть ли жизнь на Марсе?

...Семена диаволовы, посеянные змием, упали на благодатную почву низменных страстей людских... Пышным цветом расцвели на земле пороки, и грех, и ересь. Жажда наживы, несносная гордыня затмили умы человеческие и ослепили глаза их... Черная ненависть, злоба сатанинская нашла выход, и пролились потоки крови, запылала сама земля адским полымем...

Пожалуй, надо поподробнее рассказать об истории данной игровой вселенной. Году где-то к 2140 политикам, видимо, надоело заниматься словоблудием и "конструктивным диалогом", и началась кровавая баня. А поскольку раз уж воевать, то по полной, две ведущие сверхдержавы мира нажали на красные кнопки и пошли оттягиваться на всю катушку... Десять лет спустя, радостно осмотрев засыпанные пеплом руины, в которые превратилась большая часть земной поверхности, вояки решили немного передохнуть, чтобы пополнить арсеналы. Но не тут-то было! Ученые не менее радостно сообщили всему миру, что орбита Земли стала нестабильной, и наша старушка планета со свистом летит прямо в жаркие объятия Солнца. То есть в ближайшем будущем всех ждет хорошая термотерапия. И есть лишь один путь к спасению: перебраться на другую планету, где можно с комфортом продолжить выяснение отношений...

Но времена меняются, и теперь на традиционный вопрос "Есть ли жизнь на Марсе" есть вполне нетрадиционный ответ: "Если есть, – тем хуже для нее!"

О, этот вечный вопрос: "Есть ли жизнь на Марсе?". Глядя в ночное небо и находя мерцающую зловещим багровым светом точку, люди пытались представить жителей далекой планеты... Но времена меняются, и теперь на этот традиционный вопрос есть вполне нетрадиционный ответ: "Если есть – тем хуже для нее!"

Вспоминая Homeworld, можно было бы представить объединение всего человечества перед лицом великой опасности, совместную постройку этакого гигантского космического Ноева ковчега и массовый исход... Увы, сия прекрасная космическая стратегия явно создавалась командой мечтателей и романтиков, ибо реальность груба и совсем не женственна. Ресурсов на Земле осталось немного, и построенные из них звездолеты, естественно, всех не вмещали, а оставаться среди провожающих почему-то никто не хотел...

Собрались как-то американец, русский и феминистка...

...Тучи пепла затмили небо и пролились гибельным дождем на род человеческий, выжигая землю и оставляя гноящиеся язвы... И настолько безумны были люди в своем стремлении погубить себя, что Господь в гневе отвратил лик свой от детей своих. А люди в гордыне и злобе своей, соблазняемые диаволом, не остановились и погубили всех тварей Божьих, океаны и моря побагровели от крови, небо упало на землю, а твердь земная раскололась, и Ад вырвался наружу, поражая нечестивых и грешников и смерть черную неся миру живых...

Итак, в новой грандиозной битве за последний передел гибнущего мира участвуют все те же знакомые по прошлой игре Евразийская Династия (Eurasian Dynasty) и Цивилизованные Соединенные Штаты (United Civilized States); вдобавок, ко всеобщему спасению примазались какие-то совершенно левые Lunar Corgoration (и чего им не сиделось на своей драгоценной Луне?.. хе-хе). В Earth 2150 таким образом насчитывается три кампании... ну, я насчитал

три, можете сами попробовать, вдруг иное число получится... Каждая кампания совершенно уникальна, и это не пустые слова.

Три державы, три совершенно разных пути развития технологии. Строить игровой баланс только на различии юнитов – излюбленный ход разработчиков, и Topware Interactive здесь не стала исключением. Однако в Earth 2150 все это сделано с такой тщательностью, что, как говорится, комар носа не подточит (и Жилин тоже). Я уже описывал... хм, описывал... в общем, рассказывал о каждой стороне в превью и считаю лишним сейчас повторяться. А что сие означает? А означает сие, что, слава Анубису, разработчики не стали "исправлять" или там "улучшать" движок и вообще структуру игры, то есть все по-прежнему круто и ОЧЕНЬ красиво. Вот и пошли слащаво-восторженные дифирамбы! Придется в следующий поход в редакцию взять с собой верную "Дружбу", несмотря на извечную нехватку бензина. Заодно и fencing прокачаем...

Носителем светлого начала в игре явно планировались Штаты, пусть даже и цивилизовавшиеся только в 21 веке

Но, видно, придется-таки вкратце указать на достоинства и недостатки каждой из сторон. Носителем светлого начала в игре явно планировались Штаты, пусть даже и цивилизовавшиеся только в 21 веке. Наши, как всегда, отъявленные злодеи и безжалостные садисты, отрывавшие в детстве мухам крылышки. Спрашивается, ну и что тут такого? Мы всю свою сознательную жизнь служили в войсках Империи, Советы – наша родина, а идеи Братства каленым железом выжжены в нашем мозгу. Сам мухам крылья отрывал. И лапки тоже. Пусть тот, кто любит играть за Повстанцев, или за Союзников, или, понимаешь, за гдишников, бросит в меня камень! Ну вот, видите, никто не... Блин! Ты... Зачем в голову кидать?!

Америкосы всегда любили роботов, такая вот у них вечная страсть к шагающим и спотыкающимся грудам металлолома. Соответственно в Earth 2150 почти все наземные юниты UCS оснащены двумя негнущимися конечностями, на которых пресловутые роботы довольно сносно ковыляют. Из оружия янки предпочитают плазменные пушки и мортиры. Наши же, как всегда, не изменяют славным разрушительным традициям и не склонны к извращениям. Танки, самоходные артиллерийские установки, БТРы и целый вертолетный парк. Все выглядит жутко старым и ржавым, однако когда такая ржавая вертушка роняет на вражескую базу большую ржавую ракету, результат превосходит все ожидания...

Отдельно стоит рассказать про третью сторону, а именно про Лунную Корпорацию. Потомки колонистов, как ни странно, процветающие на унылом спутнике Земли, разработали принципы антигравитации, звуковое оружие, контроль над погодой и еще множество странных вещей. Но, пожалуй, самым существенным их изобретением стало государственное устройство. Как венец всего, у лунатиков правят женщины. Деловые такие девушки, с приятными голосами, хотя порой от энтузиазма, слышащегося в этих самых голосах, становится не по себе. Все эти "Вот они! Мочи их! Круши, дави!"... вот к чему эмансипация ведет. И нет бы разработчикам стравить их с американцами, а наши чтобы на победителя навалились. Куда там. У девушек с янки чисто деловой союз на общественных началах... это куда это я о началах... короче, наших они мочат вместе. Обыдна, генацвале!

"...Пряная Соль, Муаддиб... Все приходит к ней..."

...*И сказал Господь: "Очищение грядет, очищение от скверны людской мира Моего... Спасутся немногие, остальные низвергнутся в геенну огненную и смерть обретут там, смерть вторую, истинную... Иди же ко мне, Мое творение! Свет вечный примет тебя, и души убиенных возрадуются..." И раскрыл Господь объятия огненные, принимая землю, им сотворенную, и ударил колокол первый, возвещая об апокалипсисе... Великое затмение снизошло на души людские, безумие овладело родом человеческим. Плач и стон*

стоял над землей многострадальной... Сжалился Господь, видя отчаяние и черную тоску, накрывшие мир своей тенью. И дал он срок в шесть лун для испытания веры во спасение и покаяния...

Цель игры довольно проста – переселиться на Марс, для чего необходимо построить космический корабль. Тут-то и начинается самое интересное, как раз то, что так выгодно отличает Earth 2150 от других RTS. Здесь нет стандартного деления на миссии, зтой тоскливой похабщины, когда каждый раз приходится начинать с нуля. То есть миссии-то сами, как таковые присутствуют, но выбор их на совести самого игрока. И что самое главное, выбор не самой миссии, а КОГДА ее начинать. Вы начинаете кампанию на небольшой карте с уже отстроенной базой. В наличии ресурсы, которые можно добывать, и космопорт, чтобы их отправлять на орбиту. Но, поездив немного по карте, вы с удивлением и разочарованием обнаруживаете полное отсутствие врагов, а также две вещи: посадочную площадку (Landing Pad) с висящим над ней транспортом (в случае ED зто вертолет "Украина", хе-хе) и маленький глобус в правом верхнем углу зкрана, щелкнув на котором, вы попадаете в меню кампании с выбором миссий. Просекли фишку? Можно ведь и не щелкать, а провести исследования, наклепать юнитов и погрузить их в транспорт... И никто не будет вам на зтой карте мешать... А жаль...

Графика... Одним словом: круто. Можно двумя словами: очень круто.

Выбрав миссию, вы получаете конкретное задание, которое нужно выполнить. При зтом сохраняется связь с главной базой посредством транспорта, а также простым переключением с карты на карту. Для жаждущих особой стратежности запланирован даже многооконный режим. Поскольку ресурсы на главной базе быстро подходят к концу, основным источником сырья становятся боевые миссии, которые при выполнении можно и не завершать, а продолжить добычу полезных ископаемых. Правда, в таком случае нельзя загрузить новую карту, не выйдя с предыдущей. Уже просекли следующую фишку? Да-да, юниты, произведенные в процессе битвы, могут быть, а точнее, ДОЛЖНЫ быть переправлены на главную базу... То есть ничего не теряется. Все, как говорится, взято на карандаш.

Да! Чуть не упустил самую пикантную подробность: на главной базе отображается счетчик времени, знаете, из тех, что считают в обратном порядке. Вначале на нем показывается цифра 183 дня, и она неумолимо стремится к нулю...

Броня крепка и танки наши быстры...

...И пролилась на землю чаша гнева Господнего, высохли реки и моря обрушились на сушу, зловещее сияние пало с неба выжигая все сущее, и превращая в раскаленную пустыню, где мертвые пески стремятся задушить несчастного... Треснула земля, покрываясь запекшейся коркой боли, а люди вопили от ужаса, который вгрызся в их нечестивые души и лживые сердца... Смерть шла по земле, собирая обильную жатву, и не было преград ей, ибо сказано было: "Путь к спасению лежит через Ад". И мир летел к безжалостному светилу, нестерпимое сияние которого закрывало весь небосвод...

Я специально не говорю здесь о юнитах, так как их надо собирать самому из двух частей: несущей основы и боевых турелей. Особых изысков нет, но симпатично, и зто главное. Турели, кстати, можно навесить и на здания, что весьма зкономично и забавно. А развесистое технологическое древо дает полную свободу для разного рода... нет-нет, слова "извращений" не дождетесь... изобретений.

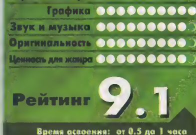
Геенна огненная, пламень очистительный...

Графика... Одним словом: круто. Можно двумя: очень круто. Просто перечислю, чтобы не возбуждать читателей: смена дня и ночи, динамическое изменение погоды, от снежного бурана до метеоритного дождя. Возможность рыть тоннели и строить земляные укрепления. Кроме того, каждый юнит и каждое здание снабжены фарами, автоматически включающимися ближе к вечеру. А при приближении Земли к Солнцу меняется ландшафт, причем динамически. И все зто удовольствие трехмерно. Полностью. А музыка интерактивна, хе-хе, тоже полностью. И звук трехмерный... Даже сам себе стал противен, так нахваливаю игру. Но что поделать. Хит, однако...

P.S.: Нет, не могу удержаться, не могу... См. ниже.

Комментарий от Самого Себя к Себе Самому:

Да-а, тут я что-то совсем расслабился. Хит, то-се. А про недостатки забыл. Например, такой очень существенный просчет, как неправильный инверсионный след от ракет, который при пуске появляется не позади пусковой установки, а только позади самой ракеты. Вся стратежность от этого пропадает. Или при усилении ветра дым от электростанций почему-то не сносит в сторону. Как же так? Вот он, так называемый реализм в RTS... Или, скажем, AI... Так, пора закругляться, а то Адмирал идет сюда..



SIMULATION SPORT

Пора ожиданий

Вот шел в редакцию, после так называемого месяца правления достопочтеннейшего Куслдуыы Вкшмукф и думал, что сейчас встречу полнейшую анархию и неразбериху. Номер не сдан, редактор и замредактор – злые аки черти, а этот достопочтеннейший с Иваном Ж. за чашкой чего-то там треплется. И отправлю я тогда этого гонщика куда подальше – спокойней так будет.

Carmageddon: TDR 2000

А вышло все наоборот. Только огромное доверие спасло мою голову от отставки. Этот тип умудрился сдать почти сорок страниц за какой-то месяц. И как у него получилось? Тем не менее, совсем теперь от рук отбился. Меня своим "замом" считает. Говорит, что дни мои сочтены. Ну, это мы еще посмотрим...

А если серьезно, то две ошибки в слове моего коллеги все же существенны и подлежат немедленному устранению.

Во-первых, приносим извинения первому (в рамках нашего раздела) иностранному автору. Речь идет об Андрее Кузнецове. Пусть вас не смущают вполне отечественные имя и фамилия А.К. Человек родом из Вятки, где известен под кодовым именем "Доктор Айболит". В этом номере публикуем его личное мнение касательно жанра спортивных симуляторов, в котором, я уверен, вы обнаружите немало интересных наблюдений.

Второй поклон в адрес "летчика" Банникова. Тут все дело в том, что, дав волю своим амбициям, мой "зам" переусердствовал и создал слишком большой раздел. Огромная статья о виртуальных военно-воздушных силах России в номер просто не влезла.

Теперь позвольте по конкретике дня сегодняшнего. Прошла E3 - и кончились релизы. Наступает лето, и разработчики, как настоящие антимедведи, углубляются в... Кто куда углубляется: кто на Канары, кто в Техасщину, кто на деревню к деду. А кто и в разработку нового проекта. Как следствие, в скором времени все мы поголовно начнем читать превьюшечные материалы, умиляясь от осознания того, какие великие релизы (все без исключения) в скором времени нас ожидают.

Позволю себе небольшой анонс. Если все будет хорошо, в следующем номере, в Z-Zone, вы поимеете честь начать читать (быть может, кто-то и продолжит, а кто-то даже и дочитает) рассказ (лично мой) о больших поклонниках НАСКАРА – семье Джонсонов из Америки. Ребята в кои-то веки решили поехать на гоночный уик-энд и в такую передрягу угодили. Но это, если все будет хорошо.

А пока налицо, откровенно говоря, небольшое разнообразие материалов. Я даже внимания ни на что обращать не буду. Уж больно сера масса. Исключение составит лишь очень неплохой симулятор картинга (кстати, первый в истории жанра!), да вновь удивившие работоспособностью EA Sports, в очередной раз обрелизившиеся рыбалкой и гольфом.

Впереди целое лето игровой засухи. Своеобразное время подведения итогов прошедшего года. Время, когда с пыльных полок слезают сидюки давно минувших дней, дабы позволить вам поиграть основательно в игру, которая когда-то так понравилась, но была выкинута за отсутствием времени. Время, когда информация о грядущих хитах только подогревает игровой аппетит и хочется свежего хитового релиза на блюдечке с голубой каемочкой.

Индустрия отдыхает и набирается сил, чтобы вновь сделать качественный рывок и освоить новые просторы (скорее всего графические). Поживем-увидим, что ожидает нас в не столь далеком и, безусловно, перспективном будущем.

А там много всего: и новый NFS, и так давно ожидаемый Grand Prix 3 (ну, очень давно ожидаемый), и третий Carmageddon (неплохая, кстати, игрушка намечается – сотрите отзывы о демо-версии в разделе Action). А еще дальше – EA Sports с ежегодным перевыполненным планом.

В общем, много всего интересного. Запаситесь старыми (и не очень) сидюками и, поигрывая, ждите. Уверен, своей игры вы обязательно дождетесь.

Не без уважения,
Леонтий Тютелев

Grand Prix 3

Александр Лашин

Cricket 2000

Жанр	Симулятор крикета
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II-266, 96 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

EA Sports всегда славились выпуском игр, что называется, для "широких народных масс". Будь то хоккей, футбол или даже рыбалка, произведения американских мастеров всегда находили отклик и в душах непритязательных любителей, и среди "хардкорных" фанатов. Но в данном случае мы имеем дело с исключением из правила. В эту игру пусть режутся индусы, англичане, австралийцы - кто там еще любит играть в крикет...

Не подумайте чего дурного...

На самом деле игра очень даже неплохая, я бы даже сказал - отличная игра. Одна беда – не играют в России в крикет, да и про лапту уже мало кто помнит (признаюсь честно, я, например, ничего про нее не знаю, ибо родился, когда лапта уже сдала свои позиции окончательно и бесповоротно). Результат – продаж у крикета не будет, даже пиратских. Лишь отдельные любители поизвращаться, те самые, что заказывают из-за бугра диски с симуляторами керлинга или стрельбы из лука, отыщут сидюк и будут с упоением играть. Ну, а кроме них игру заценят разве что всякие темные личности, занимающиеся рецензированием игр в различных журналах.

Как обычно

Вы когда-нибудь видели плохие игры от EA Sports? Ну, так какие вопросы?! Ясен перец, отличная графика с более чем приемлемым количеством полигонов, к тому же сделанная при явном использовании "захвата моциона" – Motion Capture (а кто ее сейчас не использует?!). Игроки, покрытые более чем просто качественными текстурами, движутся довольно натурально. Ну, как обычно.

Звук хороший. Мячик с характерным свистом рассекает воздух, с характерным же звуком отскакивает от биты, очень характерно так бухтит комментатор :) . Все в норме.

С интерфейсом тоже никаких проблем нет – удобно, красиво, приятно. Но не об этом, по сути, речь. Всякие технические штучки у EA Spots уже давно поставлены на конвейер и никого удивлять не должны (да и не удивляют, стоит заметить). Разговор совсем о другом – играть неинтересно.

Не для нас

Мне игра показалась очень скучной. Это мое личное (но при этом суперкомпетентное и гиперобъективное :)) мнение. Ну, не катит Cricket 2000, и все. Скажем так, крикетный менеджер мне понравился, а вот крикетный "экшен" (в том смысле, что самому действовать) – нет.

С крикетом в России дело обстоит даже не плохо - оно никак не обстоит. На этом обсуждение Cricket 2000 предлагаю считать завершенным

Во-первых, не зная игроков и команд, довольно сложно создать у себя приемлемый настрой на игру (способы создания настроя с помощью напитков повышенной крепости рассматривать не будем). Во-вторых, не скромничая могу сказать, что правила, допустим, футбола или хоккея знаю почти досконально, как и большинство отечественных любителей спорта, но вот с крикетом знаком весьма поверхностно. И то лишь благодаря прошлогоднему Cricket Captain. Чемпионат Мира

по крикету я не видел, чемпионаты Англии или Индии – тоже. Нет стимула играть и своей игрой перекраивать историю, пусть виртуально.

Вот, допустим, в NHL 2000 я периодически беру кубок за Blackhawks или Philly, приводя свои любимые клубы к виртуальным победам. А тут? Кого вести к медалям, когда все крикетисты мне совершенно неизвестны? Грубо говоря, популярность отдельно взятого спортивного симулятора в отдельно взятой стране, безусловно, определяется популярностью в данной стране симулируемого игрой вида спорта. С крикетом в России дело обстоит даже не плохо – оно никак не обстоит. На этом обсуждение Cricket 2000 предлагаю считать завершенным.

Такие вот дела...

А сама игра наверняка хорошая. Но никому, кроме тех, кого я перечислил в начале статьи, рекомендовать ее не стану, и рейтинги (знаю я, что условность, знаю!) ставлю в расчете на широкие массы. Применительно к российским реалиям Cricket 2000 – яркий пример игры "для узкого круга избранных". Им, и только им, она настойчиво рекомендуется.

Александр Лашин

Championship Bass

Жанр	Симулятор рыбной ловли
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 96 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Интернет
	Windows 95, 98

Я думаю, вы все поняли, даже не успев взглянуть на строку "жанр". Конечно, игра не о чемпионате мира по игре на бас-гитаре или контрабасе. И к оперным певцам (тем, что поют красивым басом) тоже никаким боком не прислоняется. Это всего лишь рыбалка. Хотя, какое может быть "всего лишь", когда речь идет об игре от EA Sports?!

Рыбка, ловись!

Люблю я, знаете ли, побродить со спиннингом по берегу какой-нибудь речушки, потаскать щучек да "окушков". Мою страсть к ловле последних разделяют и американские рыболовы-спортсмены. Более того, поиски больших и жирных окуней с последующим их извлечением на свежий воздух возведены у них в ранг чуть ли не вида спорта. А некоторым психам из числа заокеанских рыбаков и вовсе жизненно необходимо перманентное нахождение в лодке на озере. Подобные люди как раз и покупают массово компьютеры вместе со всеми выходящими симуляторами рыбалки, благо, они не одиноки на огромном американском континенте – таких же заядлых любителей половить рыбку полно среди разработчиков и издателей игр для PC.

Собственно, я уже практически все сказал, и если вы в душе американец (по крайней мере, касательно рыбалки), то идите и покупайте.

Ловись, кому говорю!

Я не понимаю, зачем из отличного развлечения (каковым, ИМХО, является рыбалка) делать черт знает что. Ибо рыбалка без общения – уже не рыбалка (для меня, во всяком случае). Американцы сию точку зрения отвергают и рыбачат преимущественно строго индивидуально. Собственно говоря, по этой причине Championship Bass, как мне кажется, и будет проигнорирован основной массой проживающих в России геймеров. Но хватит общих фраз.

Сразу скажу: игра хорошая. Мне понравилась. Прежде всего, богатством выбора.

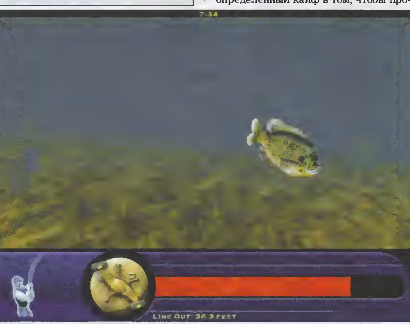
Не считал количество приманок, могу только сказать, что их много: тут вам и блесны различных видов, и воблеры, и еще много чего.

Кстати, для тех, кто не знает, что такое воблер, поясняю...

Кстати, для тех, кто не знает, что такое воблер, поясняю: это такая приманка в виде рыбки, вроде блесны, но объемная и не из металла. Хороший воблер стоит дофигища денег, но, как правило, потраченные суммы оправдывает. Вещь! Так вот, в игре "их есть". А если еще и учесть, что налицо выбор скорости и усилия проводки (и не забудьте про то, что цвет дна на озере неодинаков в разных участках), а также изменяемые погодные условия, то вывод напрашивается простой. Играть можно очень долго. Ставим жирный плюс.

Ловись, ядрить твою налево!!!

Тут же ставим и второй плюс - графические решения. Это, товарищи, революция! Как раньше выглядели рыбалки? Исключительно вид сверху. 3D если и есть, то погоды не делает,



всего лишь затормаживает средний комп. Забудьте, все это уже вчерашний день! True 3D, однако. Причем камера фиксируется не на филейной части находящегося в лодке рыбачка, а на блесне! То есть видно, как она идет, видно, как реагируют на нее рыбы, видно все! И красотища! Много полигонов, обалденные текстуры, хорошая детализация всего и вся – просто класс! Давно уже рыбалка не вызывала у меня таких приступов радости. Скажу больше – ни одна игрушка, из виденных в последние месяцы, не вызывала у меня столько положительных эмоций. Одно слово – RULEZ!

Но, понятно, есть и придирки (люблю я это дело ;)) . Например, мне показалось немного странным, что можно "исколесить" все озеро и не увидеть конкурентов. Можно было бы сделать создание внешности по принципу "фоторобота", а не выбирать из трех вариантов мужиков и одной дамы (тут типа дискриминация – воинствующие феминистки могут подавать в суд). Есть пара глюков, правда, не очень существенных. Как ни странно, даже такой любитель придираться ко всему и выискивать недостатки, больше таковых не нашел :) .

Ни одна игрушка, из виденных в последние месяцы, не вызывала у меня столько положительных эмоций. Одно слово - RULEZ!

Ой, поймалось что-то...

Ну а если говорить про симуляторы рыбалки как таковые, то лично я их рассматриваю просто как игры, ибо симуляция рыбалки, в моем (более того – в русском) понимании этого слова, невозможна (см. эпиграф). Я нахожу определенный кайф в том, чтобы просто находить решения к конкретным заданиям, каковым, собственно, и является задача отлова рыбы в любой игре данного жанра. То есть имеется комплекс условий (вид рыбы, погода, дно и пр.), и нужно предпринять какие-то действия, максимально адекватные перечисленным условиям. Действия эти – подбор приманок (вид, форма, цвет), места ловли, скорости проводки и так далее. Поверьте, в этом есть своя прелесть!

Я намеренно ничего не говорил про режимы игры и прочую ботву – если то, что уже было сказано, вас заинтересовало, значит, все в порядке, если нет - простое перечисление озер, правил и условий в лучшем случае вгонит вас в крепкий, здоровый сон. Если вы вообще верите всему тому, что пишется в журналах, то уже составили свое мнение об игре. Если нет – просто посмотрите на скрины, они говорят сами за себя. Это лучшая на данный момент времени компьютерная рыбалка – дальнейшие разглагольствования бессмысленны. Умолкаю...

Леонтий Тютелев

Как подготовить пилота первой Формулы? Какого-нибудь Шумахера или Хаккинена? Ну, во-первых, его для начала необходимо родить. Затем накормить, напоить и научить ходить. Потом купить ему машинку с педалями, чтобы почувствовал, что такое четыре колеса. Дальше будущего чемпиона следует прокатить на папином автомобиле и даже дать ему порулить. Ну, а когда малышу стукнет лет этак десять, отвести его в автошколу и сдать в секцию картинга.

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Interactive Entertainment
Разработчик	Midas
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-333, 64 Mb, 3D
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

Именно так начинали свой профессиональный путь практически все пилоты первой Формулы. Отправной точкой в их карьере был картинг – вид автоспорта, который всегда считался прерогативой молодых автопилотов. Невысокие скорости, маленькая мощность мотора, отточенная управляемость и классическая компоновка автомобиля – все это позволяет уже в малом возрасте выработать у будущего гонщика ряд полезных навыков, которые со временем будут совершенствоваться.

Впрочем, любят картинг и взрослые. По всему миру полно прокатных станций маленьких гоночных автомобилей, да и профессиональные пилоты из Формулы 1, нет-нет, а соберутся разок-другой в году, чтобы погоняться по миниатюрным автодромам – себя посмешить, людей развеселить.

На ПК, за всю историю создания игр, я не могу припомнить хоть одного действительно достойного симулятора картинга. Вспоминаются лишь не доведенная до ума поделка от SEGA – игра с явно приставочными корнями, да недавний Go Kart Racing – вещь и вовсе не заслуживающая упоминания. Повторится ли история на этот раз?

Зри в корень

Чтобы хоть как-то прояснить ситуацию, давайте взглянем на послужной список разработчиков игрушки – альянса Interactive Entertainment и Midas. Почему альянса? Потому что данные компании сотрудничают (и небезуспешно) на протяжении трех последних лет. Нельзя сказать, что игры у этого тандема получались популярными и всегда срывали банк, но... Нельзя сказать и то, что проекты, за которыми стояли указанные команды, были некачественными или откровенно неинтересными. Напротив, два мотосимулятора, посвященные супербайкам от Honda, и симулятор почти первой Формулы (Johnny Herbert's Grand Prix) оказались добротно сделанными произведениями. А уж первый проект альянса (мотосимулятор), пришедшийся на эпоху экспансии 3D-ускорителей, и вовсе произвел небольшой фурор качеством фотореалистичной графики.

У Super 1 Karting Sumulation есть все предпосылки для того, чтобы стать лучшим (и пока - единственным) представителем симуляторов картинга

Вот почему, как мне кажется, у Super 1 Karting Sumulation есть все предпосылки для того, чтобы стать лучшим (и пока – единственным) представителем симуляторов картинга.

Маленькие неясности

Каюсь, но до сих пор не следил за развитием картинга в масштабе мирового пространства, в связи с чем не могу сказать, является ли игра полностью лицензионной, либо что-то здесь – плод фантазии разработчиков.

Если вы знаток, то наверняка сумеете сориентироваться, взглянув на фамилии пилотов. Не до конца ясна ситуация и с командами, так как названий их я в игре не нашел, а все карты гонщиков отличаются лишь раскраской. Я же с уверенностью могу сказать только, что в игре настоящие трассы.

Однако даже теоретическое отсутствие лицензии проекту повредить не может в принципе. Ведь если реально оценить ситуацию, то игроков, знающих героев картинга, можно пересчитать по пальцам. Поэтому подавляющему большинству людей, решивших поиграть в Super 1 Carting, все равно, за кого выступать и против кого.

Ну а если вы по натуре человек ве-

■ Фотореалистичность – страшная сила :)

селый, то традиционная опция всех игр от Interactive Entertainment по перенастройке имен и фамилий гонщиков поможет вам подобрать любой состав участников чемпионата. Было бы желание.

Прежде чем начинать разговор об игровых возможностях, необходимо сделать маленькое замечание. Идя на поводу у не-любителей серьезной симуляции, разработчики поместили в игру вариант arcade, наверняка угодив тем, кто любит гоночные игры только за скорость.

Игра нравится

Пробежавшись по опциям, мы обнаружим недюжинные возможности. Одних уровней сложности тут предусмотрено 6 штук. Однако это явный перебор, волне хватило бы и трех.

А вот три класса картов – это в самый раз. Не помешают и настройки "болидика", благо на простом карте не так много частей, которые можно подвергнуть отладке, и все они представлены в игре.

Как повелось, нам предлагается несколько вариантов заездов, от простой тренировки до чемпионата. Для новичков будут нелишними присутствующие ассистирующие системы.

Такой основательный подход к делу нельзя не оценить по достоинству. Игра начинает нравиться, и, полные симпатий, мы направляемся на трассу.

Уникальный engine

Наметанный глаз сразу замечает, что в Super 1 Karting использован тот самый первый графический движок, который был применен в далеком 1998 году. Казалось бы, плохо, отвратительно. Как можно потчевать игрока столь старым блюдом? Наверняка оно уже потеряло товарный вид и никуда не годится. Неправда ваша, батенька. Давайте мыслить логически. 1998 год – раз. Созданный тогда движок – два. И последнее, самое главное – фотореалистичность – три! А разве может устареть внешний вид фотографии? Это и есть основной секрет успеха и долголетия движка от Interactive Entertainment. Но ребята не сидят сложа руки и тихонько радуясь, дескать, какие мы хитрые, сваяли неустаревающий engine и теперь на нем все игры будем клепать. Программный код постоянно совершенствуется, свидетельством чему служат появляющиеся новые игры, сделанные на первоначальном движке.

Super 1 Karting Simulation сильно порадовал отличными эффектами освещения (как бьет в глаза солнце!), разнообразными задними планами и подробными моделями карта и гонщика. Ну и, естественно, главный козырь – быстродействие.

> **Ребята не сидят сложа руки и тихонько радуясь, дескать, какие мы хитрые, сваяли неустаревающий engine и теперь на нем все игры будем клепать!**

Очень неплохо проработан звук. Музыка, правда, плохенькая и довольно надоедливая. Ни рыбО, ни мясА.

Мал, да дорог

Игровой процесс отличает качественная модель поведения машины на трассе. Она ни на секунду не дает усомниться, что в подчинении играющего действительно маленький, юркий карт. Машина не блещет скоростными характеристиками, да они и не нужны. Ведь трассы в большинстве своем построены в расчете на другое

■ Сделаю его на торможении в следующем повороте

качество машин – управляемость.

Карт ведет себя логично. Входит лишь с небольшим сбросом газа во все повороты, четко отслеживает заданную траекторию движения. Однако не надо думать, что он многое прощает гонщику. Мини-болид очень резок, мгновенно реагирует на подачу топлива или смену направления движения. Поэтому водить его - сплошное удовольствие. Пусть у вас уйдет некоторое время на то, чтобы научиться избегать заносов задней оси в поворотах (читай – беречь резину), дожимать соперников и чисто обгонять их. Зато в итоге вы сольетесь с машиной в единое целое (виртуально) и получите немало удовольствия.

Не дают заскучать и компьютерные оппоненты. Помните, выше я говорил об уровнях сложности числом шесть. Примерно столько же степеней мастерства у ваших соперников. Ребята чисто проходят виражи, на прямых жмут до отказа на газ и удерживают свою позицию. Но и ошибаются порой, не давая возможности упрекнуть компьютер в читерстве.

Заслуженное уважение

Быть может, Super 1 Karting не станет хитом и не займет высших строчек хит-парадов. Издатели, скорее всего, не заработают на этой игре кучу денег. Неважно. Важно то, что проект получился без видимых изъянов. Он подкупает своим качеством и честностью. Перед нами самый настоящий симулятор, который, по всей видимости, сделан "игроками для игроков".

■ Фотореалистичность – страшная сила :)

Показатель	Оценка
Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Kawasaki ATV Powersports

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Encore Software
Разработчик	Monkey Bite
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, Windows 95, 98

МОЖЕТЕ ОБВИНЯТЬ МЕНЯ В НЕПРОФЕССИОНАЛИЗМЕ, В ИЗЛИШНЕЙ САМОУВЕРЕННОСТИ, ХАМСТВЕ, БЕЗАЛАБЕРНОСТИ, ВЗЯТОЧНИЧЕСТВЕ И ПРОЧИХ ГРЕХАХ СОВРЕМЕННОГО ЖУРНАЛИСТА - НЕ ОБРАЩУ ВНИМАНИЯ. ДА, Я ИГРАЛ В КАВАСАКИ 5 (ПЯТЬ) МИНУТ, ВЫНЕС НЕУТЕШИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ И НЕ ИСПЫТЫВАЮ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ НИ МАЛЕЙШИХ УГРЫЗЕНИЙ СОВЕСТИ. УВЕРЕН, ДЛЯ ИГРЫ ТАКОГО ПОШИБА УКАЗАННОГО КОЛИЧЕСТВА ЗАТРАЧЕННОГО ВРЕМЕНИ ДАЖЕ МНОГО!

А ведь я, наивный, по простоте душевной думал, что похабней и примитивней великого и ужасного Boss Rally (я почему-то кличу это игруху несколько иначе – Bo Srally) уже никогда ничего в жизни не будет, что эту планку антисовершенства никто не сумеет опустить еще ниже. Однако ж нет, не перевелись еще умельцы на земле, и не только русской. "Кавасаки" – непревзойденный шедевр циничной тупости, закостенелого примитивизма, врожденного непрофессионализма. Ни много, ни мало – произведение халявщиков!

РАССМАТРИВАЕМЫЙ ПРОЕКТ ПО СУТИ СВОЕЙ МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ЭЛЕКТРОННЫХ КАРМАННЫХ ИГР КОНЦА ВОСЬМИДЕСЯТЫХ ТИПА "НУ, ПОГОДИ, МОЕ ЯЙЦО"

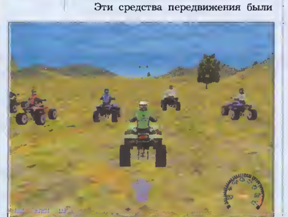
"Спектрум" выигрывает

Впрочем, начало обнадеживает. Перед нами первые в истории ПК-игр, если мне не изменяет память, гонки на так называемых мотовездеходах.

Эти средства передвижения были созданы людьми, страстно любившими мотоциклы, но, в силу врожденного отсутствия вестибулярного аппарата, перманентно падавшими с простых двухколесных байков.

Решение было принято незамедлительно: легким движением руки мотоцикл получил два дополнительных колеса. В результате получился этакий открытый вездеход для лихих поездок по ухабистому бездорожью. Средство для активного отдыха, как любят говорить проклятые писателем Гайдаром буржуины.

Впрочем, что-то подобное уже было создано ранее. Непродолжительная история создания компьютерных развлечений помнит, что на незабвенном "Спектруме" в волшебной двухцветной двухмерной графике уже была близкая по духу игра. Названия я не помню, однако с уверенностью могу сказать, что тот проект, где от игрока требовалось преодолеть короткий, но насыщенный разнообразными препятствиями участок трассы, не свалившись с машины, был гораздо увлекательней. Даже физическая модель, кажется (да что там кажется, при отсутствии оной в "Кавасаки", в той игре она была), гораздо глубже и правдоподобней. Но обратимся лучше к этому подобию игры.



■ В статике гораздо милее, чем в динамике...

Простейшее

Есть очень емкая фраза, придуманная отечественным народом, как нельзя лучше характеризующая процесс создания нового программного продукта (я отказываюсь называть это игрой). Он создавался на коленке. Результат соответствующий.

Интерфейс, как возможность вести с игрой конструктивный диалог, придется сразу "опустить". Именно в указанном смысле этого слова. Пожалуй, даже на восьмибитной "Денди" встречались меню посложнее.

Игроку с самого начала дают понять, что держат его тут за полного идиота и что ничего, кроме клавиш "влево-вправо" да "газ-тормоз", не дадут. Иными словами, налицо наглядный пример развлекалова, в котором главный упор сделан на срабатывание инстинктов. Рассматриваемый проект по сути своей мало чем отличается от электронных карманных игр конца восьмидесятых типа "Ну, погоди, мое яйцо". Впрочем, если сравнивать именно с таким родом электронных развлечений, то придется признать, что шаг вперед все же есть. Фича!!! Вы можете выбирать цвет и даже (страшно подумать, захватывает дух, трясутся коленки) тип транспортного средства. Ух ты!!! Давайте-ка покатаемся!

Крайне лихо

Эта игра не для тормозов, не для тех, кто любит адекватное поведение машины, не для тех, кто ценит хорошую физическую модель. Это игра не для кого. Для авторов, разве что, дабы усугубить похмельное утро.

Четыре как бы мотоцикла стоят и ждут. Они ждут старта. Для чего, спросите вы. Чтобы поехать и помчаться. Многое я на своем веку перевидал. Многое не понял, многое разработчикам не простил. Но все их прегрешения – ничто по сравнению с деянием (явно противоправным) Monkey Bite!!!.

Со старта начинается бешеная свистопляска. Гладя на местность, где проходят соревнования, и не думаешь, что по всем этим горам и оврагам наш цикл пронесется так лихо и просто.

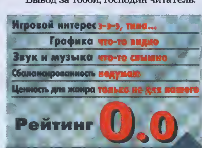
Машина дико прыгает по холмам, преодолевает глубокие ямы и реки без видимого напряга. Даже в повороты она на любой скорости не то что входит – буквально влетает. Кажется, что скорость постоянно растет, хаоса становится все больше. Нет, Bo-Srally – произведение искусства. Там хоть заносы были.

В игре нет и намека на существование физмодели. Есть только гофрированная поверхность планеты и бешеный мотовездеход.

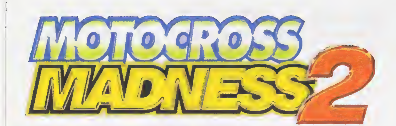
Неудовлетворительно в квадрате

Очень понравилась графика. Но только тем, что не заставила похвалить эту никчемную игрушку. Она также никудышна, как и все здесь. Использование библиотеки Direct 3D в данном случае дало обратный эффект. Раньше было модно писать: "Пикселя так и прут из всех щелей". Вот они и прут... в 2000 году. А дополняет картину невзрачный байк и противный звук.

Вывод за тобой, господин читатель.



Леонтий Тютелев,
Reckless Driver,
Голос-За-Кадром



Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Rainbow Studios
Требуется	P-233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	C-333+, 64+ Mb RAM, 3D (16 Mb)
Multiplayer	TCP/IP, IPX, Serial
	Windows 95, 98

Спор не утихал до позднего утра. Они размахивали руками, отчаянно жестикулируя, иногда нечаянно плевались, как доктор Ливси в отечественном мультфильме "Остров сокровищ". Но истина не рождалась, дискуссия явно захлебывалась, так как предмет обсуждения был, что называется, "и нашим, и вашим".

Они - это Куслдуыы Вкшмук и Ktjyпвq N. Ntkтд. Перемывали кости новому проекту от Microsoft - Motocross Madness 2.

■ Деревьев теперь не просто много, их очень много

Аркада, ядрить! – R.D.

Ты, Тютелев, иди, иди играй в симуляторы. Нечего, хватит уже. "Нидфоспид" пятый к рукам прибрал, нагло злоупотребив полномочиями. Редактор, понимаешь ли. Опыт у него, видите ли. Порш, он, знаете ли, любит. Если ты - симуляторщик, "знай свой шесток". Иди гоняй в десятый раз в свою Формулу, да нарезай круги на муторных супербайках от уважаемых тобою EA Sports. A Madness не трогай! Давай-давай, убирай лапы свои загребущие, гонорарная душа, от беззащитной аркады! Вали, и не смей возвращаться, а то заставлю мой "Зипер" воском полировать!

Спокойно, товарищ! – Л.Т.

Вы, насколько я знаю, человек по натуре горячий – все-таки уроженец солнечной Чукотки. Чуть что не по-вашему, готовы на многое. Однако свою позицию неплохо было бы и отстоять, так как голословность в моем разделе не пройдет. Могу сделать так, что откажетесь от премии в пользу государства, интересы которого представляет и защищает продавец маек на Щукинской толкучке – господин Подстрешный.

Итак, вы воскликнули, потрясая в воздухе перстами: "Аркада, ядрить!", а сами лишь беспричинно наехали на Вашего благородного покровителя. В общем, я весь внимание. Продолжайте, обоснуйте.

Дык, аркада ж, ядрить! – R.D.

Ишь, как заливается, соловьем поет – буржуин проклятый. Ну, если хотел, так слушай.

Была на свете одна фирма. Она сидела и клепала для массового потребления форточки и окна – продукты качества не самого лучшего, однако ж доступные и как бы удобные.

И вот, когда почти в каждом доме появилось хотя бы по одному такому окошечку, решили господа мастера, вожаком среди которых числился заправский ковбой Гей Т.С., сменить профиль организации. Так как окон было понаделано изрядное количество, необходимо было заняться производством всеразличных аксессуаров... Цветные стекла, шторки и жалюзи - все это тоже скоро исчерпало себя, и деньга ушла. Необходимо было осваивать новые просторы, и ушлый деятель Гей Т.С. придумал крутую мазу.

ЧП "Окна и форточки от Гея" переименовалось в сами знаете что. Руководитель предприятия Гей Т.С., сменил фамилию на более политкорректную, присоединив к оригинальному surname свои инициалы. Почтение к президенту Америки подвигнуло частного предпринимателя на присовокупление к фамилии имени Билл.

Молодая и амбициозная компания обратила свой взор на рынок компьютерный. И что бы вы думали! Даже работники остались верны себе, начав массовое производство окон и форточек (в мир критических ошибок и вызванных сбоев)! А когда рынок вновь оказался доверху забит продукцией компании, товарищи обратились к аксессуарам. Так появились мелкомягкие игры.

Сначала творения были глупые и тщедушные. У знающих людей вызывали здоровый, полный нескрыва-

емого злорадства, смех. Однако со временем деньги привлекли грамотного разработчика, и дела пошли в гору.

Представителями ряда проектов, заставивших нас изменить представление о Microsoft как о некачественном производителе игр, стали произведения колесного жанра. Первая игра – аркада с небольшими вкраплениями сима, Monster Truck Madness, явила собой сочетание новой тематики и неплохого качества исполнения. Дальше была вторая часть игры. Потом объявился Motocross Madness – никакой не симулятор, а красивый упрощенный проект, посвященный мотокроссу с задатками сима. Потом в свет вышел Midtown Madness, раз и навсегда расставив точки над i: серия игрушек с приставкой Madness после выхода "Чикагского безумия" прочно ассоциировалась у игроков со словом "аркада". Это первый этап доказывания.

Второй – сама игра. Ты, Тютелев, можешь сколь угодно долго и кропотливо рвать на себе маечку с буржуазной надписью Lakers, пыхтеть и краснеть, однако факт настигнет тебя и ударит прямо по маковке. Ибо Motocross Madness 2 – аркада. Суди сам, горе-редактор.

Модели повреждений нет. Реальной физики тоже. Управление – максимально понятное. Множественные упрощения в целях улучшения игрового интереса? Да сколько угодно! Тебе мало? Ты хочешь еще примеров? Нет, постой. Давай теперь тебя послушаем.

У меня доказательства! – Л.Т.

Ну, байки (в смысле сказки) ты сочинять мастер. Поэтому историю про "Рога и форточки" я выслушал, скажу честно, не без удовольствия. Неплохо у тебя получается игнорировать одни факты и заострять внимание на других, иногда даже более незначительных, чем первые.

Итак, ты сказал, что серия игр Madness якобы аркадна и все тут. По все видимости, для тебя. Я же придерживаюсь несколько иной точки зрения. Ты вот отметил, что Monster Truck – аркада с элементами сима, и тем самым очень сильно покривил душой.

Ответь мне, пожалуйста, играл ли ты лично в первую или вторую часть этой игры. Лично я играл, и в качестве доказательства могу представить собственные статьи в любимом журнале. С удовольствием засвидетельствую и тот факт, что оба проекта – СИМУЛЯТОРЫ. Обосновать? Пожалуйста.

Официальная лицензия, настоящие автомобили, реальные трассы, хорошая физическая модель, детальный алгоритм настройки автомобиля. Думаю, хватит. Согласен, кое-что от аркад там было, но лишь в такой степени, чтобы дать игрокам почувствовать, что перед ними игра, а не тренажер.

Midtown Madness – действительно аркада, можно даже сказать, автомобильный "экшн". Ничего общего с оставшимися "Мэднессами" она не имеет и иметь не может, а посему - некорректно даже сравнивать эти игры, а тем более – определять по ней содержание все серии Madness. И вообще, думаю, неверно будет сбрасывать со счетов и остальных "безумцев". А именно спортивные... что? Правильно, симуляторы!

С Motocross Madness, смею предположить, ситуация такая же, как и с Monster Truck. Это симулятор, который местами позволяет себе работать на публику, предлагая игроку атрибуты "несимулятора", вроде километровых полетов гонщиков (с последующим ужасающим падением), или же второстепенных объектов на локации, которые изо всех сил мешают игроку. Да и то, такие приемы – не в порядке вещей. Включи режим гонки на стадионе и, проехав пару кругов, попробуй обвинить игру в проаркадности.

■ Дело за малым – успешно приземлиться

Ну, ты юрист! – R.D.

Это я-то игнорирую, это я-то не заостряю! Да ты подумай, что сказал, красавец! "Местами позволяет себе работать на публику". Он не позволяет, он только и делает, что работает, местами позволяя себе быть симулятором.

Ты хочешь сказать, что появление на одной из локаций летающей тарелки – ничего не значащий прием, "заставляющий игрока поверить в то, что перед ним не тренажер"? Или бешеный трактор на трассе – тоже норма для обычного сима? Хотел бы я посмотреть (а точнее, послушать), если в той же самой F1 2000 от EA Sports вдруг посреди гонки в какой-нибудь Австралии на трассу приземлится, сверкая лампочками, НЛО, а в Монако (для создания эффекта неожиданности) из-за угла на трек выскочит красный комбайн типа "НИВА". Неужели товарищ редактор похвалил бы за это разработчиков?

Ну, а что касается режима стадиона, то в каждом правиле есть свои исключения. Этот вид заездов в меньшей степени аркада, чем остальные.

Познаем в сравнении – Л.Т.

Хорошо, давай возьмем предыдущий Motocross и оценим изменения. Стоит отметить, что физическая модель разжилась кое-какими новшествами. При всем желании я не могу сказать, что она стала упрощеннее. Скорее напротив.

Как и в прошлой части, применяется раздельная физика для мотоциклиста и байка. И при каждом удобном (с точки зрения физики) случае, "развод" происходит мгновенно. Едешь ли ты по слишком отвесной скале, либо неверно приземляешься после выполненного прыжка. Иными словами, просчет физики в игре выполнен более чем натурально.

Теперь окинем взглядом игру в целом. Используется лицензия американской ассоциации (KTM Sport Motorcycles USA). Стало быть, все трассы, пилоты и мотоциклы настоящие. В гараже можно провести ряд настроек. Скажи мне, видел ли ты подобное в аркадах?

Очень много настоящих режимов соревнований, каждый из которых –

■ Летим как птицы: я и мой друг байк (1:0 в пользу аркад)

прототип реального. Я остаюсь при своем мнении – перед нами сим. Не лучший, но все же.

Я все же прав! – R.D.

Ха-ха-ха, ты уже склонен говорить, что сим не лучший. А по мне, так и вообще не сим. Посмотри, как прыгает пилот после падения – да это же твой любимый баскетбольный мяч. Вспомни, как быстро происходит восстановления гонщика на трассе – как в аркаде, чтобы не терялось ощущение динамизма событий. А соперники! Они особым умом не блещут и существуют, как мне показалось, только "для галочки".

Диалог примирения

- Слушай, чего-то я устал с тобой спорить, не поддаешься ты воздействию, давай-ка передохнем, а лучше, обсудив графику и звук, вообще закончим. Да и Голос-За-Кадром уже устал нас слушать.

- Ну, как знаешь. Только я все же еще раз уточню – перед нами аркада!

- Я же попросил, давай успокоимся. Как тебе графика?

- Лучше, чем раньше. Однозначно. Помнишь, как все жаловались на отсутствие деревьев в первой части, попутно нахваливая непревзойденный ландшафт?

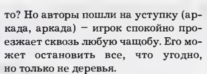
- Как не помнить, сам был в числе таковых.

- Теперь деревьев - хоть лесоповал организовывай!

- Да, очень много, причем на любой вкус: хочешь – лиственница, хочешь - кипарис. Иногда их даже слишком много.

- Да, лично я сначала испугался. Подумал, мать честная, как ездить-

■ Зима. И байкер торжествует



то? Но авторы пошли на уступку (аркада, аркада) – игрок спокойно проезжает сквозь любую чащобу. Его может остановить все, что угодно, но только не деревья.

- Мне это тоже не понравилось. Зато какое небо, какие, повторюсь, ландшафты. Такого качества проработки поверхности я еще не видел. Впечатлили, кстати, модели гонщика и мотоцикла.

- Ты прав, Тютелев. А вот мне еще понравился вступительный ролик. Там где Faith no More и невероятные прыжки лучших представителей мотокросса.

- Да, весьма, неплохо...

Итог – Голос-За-Кадром

Диалог примирения продолжался еще некоторое время. От мотокросса ребята перешли к вопросам более насущным. Обсудили пару новых кинолент, затронули тему противоположного пола... рассказывать об этом подробно не стоит. Я возьму на себя смелость подытожить все вышеизложенное и попытаюсь дать определение игре.

Во-первых, по сравнению с предыдущей частью, никаких видимых изменений (кроме деревьев) не произошло. Физика осталась на прежнем уровне, графика улучшилась разве что немного. И если раньше проект был принят на ура только благодаря своей новизне, то сейчас такой трюк вряд ли пройдет. Все это мы уже видели.

Во-вторых, вернусь к вопросу жанровой принадлежности. Перед нами чистой воды гибрид, и только сумасшедший мог этого не заметить. Здесь и от аркады, и от сима предостаточно.

В-третьих, отдавая дань моде, разработчики поместили в игре режим pro-circuit, в котором игрок принимает участие в сезоне с денежными призами. Кому как, но, по-моему, в NFS 5 все было куда лучше.

В-пятых, собственно итог. Создатели игры не потрудились привнести в проект что-нибудь новое (а возможно ли это было в принципе?). Можно сказать, что перед нами обычный римейк в стиле Microsoft - "улучшенный и дополненный".

Reckless Driver

И вновь экстремалы на моем винте. Только на это раз они какие-то ненастоящие. Какие-то игрушечные, рисованные. Милые и забавные, как плоские игры начала девяностых. Простые, аркадные и увлекательные. Абсолютно непритязательные и нетребовательные к ресурсам вашего компьютера. Они словно шутят, даже смеются над собой. Однако они мне нравятся. Заставляют верить, что индустрия еще не полностью оказалась во власти денег и расчетливых менеджеров. Что кто-то все еще делает просто игры. Я бы даже сказал, игрушки. Веселые и беззаботные, чтобы поиграть...

Жанр	Аркадный спорт
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Wizard Works
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

И вновь экстремалы, так любимые Reckless Driver'ом. Только на этот раз они какие-то ненастоящие. Какие-то игрушечные, рисованные. Они милые и забавные, как плоские игры начала девяностых. Они простые, аркадные и увлекательные. Абсолютно непритязательные и нетребовательные к ресурсам вашего компьютера. Они словно шутят, даже смеются над собой. Однако мне нравятся. Заставляют верить, что наша индустрия еще не полностью оказалась во власти денег и расчетливых менеджеров. Что кто-то все еще делает просто игры. Я бы даже сказал - игрушки. Веселые и беззаботные, чтобы поиграть...

Пять в одном

Если бы кто-то решился создать всеобъемлющий симулятор или просто игру, посвященную основным экстремальным видам спорта, этому смельчаку (смельчакам) пришлось бы создавать (так, дайтека подсчитать) минимум четыре различных движка (в плане физической модели).

Скейтбординг, стритлудж, скайбординг, ролики, альпинизм – каждый из названных видов спорта играет на своем поле, требует совершенно разных навыков и, как следствие, физмодели.

Реализовывать такую игру в трехмерной графике – сущее безумие. Во-первых, даже если проект будет хорош, старания программистов могут попросту не окупиться, ведь поклонников подобных видов спорта все еще не так много. А во – вторых, создавать с нуля указанное количество игровых движков – задача явно не из простых.

Естественно, ни о какой симуляции речь не идет. Помните старые игры типа "Алладин"?.. примерно то же самое мы встретим и в этом творении

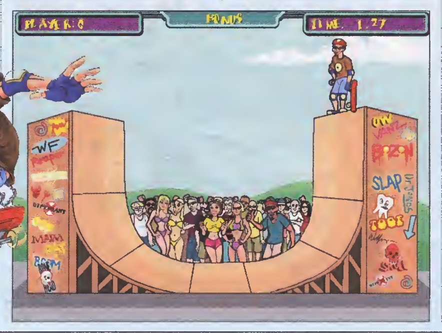
А вот если отнестись к процессу с изрядной долей иронии, получится то, что в итоге мы и имеем честь лицезреть в Extreme Sports Arcade Summer Edition.

Именно указанные виды соревнований абсолютно безболезненно и естественно собраны в рассматриваемой игрушке. Разумеется, ни о какой симуляции речи не идет.

Помните старые аркады типа "Алладин"? Хороший герой перемещается из одной точки экрана в другую, преодолевая различные препятствия, уворачиваясь от всяческих тварей. Примерно то же самое мы встретим и в этом творении. Только вот атмосфера тут не сказочная (хотя местами очень даже), а как бы спортивная. Тем не менее, отважная скалолазка, например, раз за разом минует скорпионов и ядовитых змей, бесстрашно преодолевает грозовые тучи и руку снежного человека.

А вот скайбордист вынужден облетать многочисленные шарики (воздушные), злобных птиц и какие-то парящие люки.

Ну, а труднее всех приходится тому, кто несется вниз лежа на доске с колесиками. Он вынужден разбираться с люками, покрышками, ограничителями движения, кучами песка, что расставлены на трассе.



Лучше вместе

Сразу замечу, что игра ориентирована на многопользовательские сражения за одним компьютером и этим хороша. Для каждого вида спорта предусмотрено по одной локации, и если играть single, то быстрое изучение всех участков приуменьшит интерес к игре. Естественно, можно будет долгое время улучшать собственные рекорды, но это занятие все же временное.

Графику сложно оценивать. С одной стороны - примитивизм, никакой трехмерности, а с другой - удачные художественные решения, экстравагантные персонажи

Гораздо привлекательней сесть за комп вдвоем-вчетвером и попытаться определить лучшего из лучших. У каждого игрока в таком случае своя попытка для каждого вида спорта. По количеству набранных очков выявляется на данный момент сильнейший.

Других вариантов игры тут не предусмотрено. Да они и не нужны.

Easy like a Sunday morning

Во время игры от геймера требуется не только достичь конечной точки за максимально короткое время (исключение: скейтбординг в трубе – там необходимо исполнять трюки), но и по ходу дела исполнить ряд хитрых телодвижений, за которые дают призовые очки. Причем трюк считается засчитанным, только если игрок благополучно приземлился после исполнения своего номера.

Что касается управления, то для каждого вида спорта предусмотрена своя раскладка клавиатуры, совсем не сложная и для игры такого масштаба достаточная. На какие клавиши и когда надо жать, рассказывается в предстартовом экране. Тут же даются полезные советы для определенных ситуаций. Освоение каждого вида соревнований происходит в считанные минуты.

Составляющие

Веселая мультяшная графика, больше присущая квестам середины девяностых, создает прикольную аркадную атмосферу. Такую графику очень сложно оценивать. С одной стороны – полный примитивизм, никакой трехмерности, никаких эффектов. А с другой - удачные художественные решения, экстравагантные персонажи, красивые, смешные падения. Тут уж каждый решает сам, нравится ему или нет. Кому что ближе.

Таким же минималистическим можно назвать и звук. Вскрики, небольшие звуковые эффекты заднего плана. Простая (как бы современная), немножечко экстремальная музыка.

Wizard Works?

Вдвойне странным для меня было то, что такую игрушку выпустили GT Interactive совместно с (держитесь крепче)... Wizard Works.

Американская компания прославилась в свое время тем, что пыталась (и небезуспешно) заколачивать бабки на американской охоте. И тут - на тебе. Из-под пера столь прагматичной компании выходит подобная игрушка. Произведение для души. Приятно все это.

Но как бы то ни было, перед нами необычный, вернее будет сказать, очень нехарактерный для нашего времени проект. В игре сочетаются динамизм аркады, веселье комикса, мультяшность графики и немалый игровой интерес. Неплохое, оригинальное творение для непродолжительного отдыха.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: 1 минута
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Russian Air Force

Иван Банников

http://www.raf.games.ru
http://games.nevalink.ru/mig/
V

"Я не люблю небо. Как можно его любить? Любить надо женщин, а небом надо жить."
Max Immelman

ТАК СЛУЧИЛОСЬ, ЧТО ПОЧТИ СРАЗУ ПОСЛЕ СОЗДАНИЯ ПЕРВЫХ САМОЛЕТОВ НАЧАЛАСЬ И ПЕРВАЯ ВЕЛИКАЯ ВОЙНА. ИРОНИЯ: САМОЕ ПРЕКРАСНОЕ И РОМАНТИЧЕСКОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА - ЛЕТАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ, СРАЗУ ПРИСПОСОБИЛИ К САМОМУ УЖАСНОМУ И ГРЯЗНОМУ - К ВОЙНЕ. НО ПРИРОДА ЛЮДЕЙ ТАКОВА, ЧТО ДАЖЕ В АДУ ОНИ МОГУТ ОСТАВАТЬСЯ РОМАНТИКАМИ.

Так было с пилотами всех войн. Рыцари современности, они, ставшие символом благородства и храбрости, воевали по законам чести. Кто-то, читая эти строки, насмешливо улыбнется и скажет: как пафосно и лживо; но я знаю, что им возразить.

В 1917 году, 21 февраля в небе Франции встретились два самолета. Немецкий "Альбатрос" пилотировал Лотар Фон Рихтофен, младший брат великого "Красного Барона". Его противником был Альберт Болл, летчик, который в свои двадцать уже стал одним из лучших асов того времени. Завязался бой, в результате которого самолет немца был сильно поврежден и пошел на экстренную посадку. Англичанин, по правилам чести, не стал добивать противника и ушел вверх, но, попав в воздушную яму, свалился в штопор и погиб. Лотару удалось посадить свою машину, он вытащил погибшего противника из разбитого "Ньюпорта" и нес его тело на себе несколько километров до ближайшей авиабазы. Немцы похоронили Альберта Болла со всеми подобающими почестями.

Небо обладает таким особенным свойством: притягивая к себе, оно очищает, отдает частицу себя человеку. Те, кому посчастливилось испытать это, уже никогда не станут прежними. Ибо, возвращаясь на землю, пилот всегда оставляет часть себя в небе и становится полноценным человеком, лишь воссоединившись с ним.

Но что делать тем, для кого мечта о полетах так и осталась мечтою? Дорога в небо была найдена и для них. В виртуальное небо, открытое для всех.

Авиасимулятор, каким бы совершенным он ни был, останется всего лишь копией, притом очень несовершенной копией реального полета. Но авиасимулятор может дать то, чего не испытывали многие настоящие пилоты, – чувство боя, азарт игры со смертью (пусть и виртуальной). Именно желание сражаться в воздухе и тянет большинство из нас к авиасимуляторам. Бой против компьютерного противника быстро надоедает, и тогда мы начинаем искать возможности играть против "живых" оппонентов, отправляясь в поисках "собратьев" на просторы Интернет. Самое интересное, что мы их находим. Создаются сообщества, кланы, тресты, синдикаты...

АВИАСИМУЛЯТОР МОЖЕТ ДАТЬ ТО, ЧЕГО НЕ ИСПЫТЫВАЛИ МНОГИЕ НАСТОЯЩИЕ ПИЛОТЫ, - ЧУВСТВО БОЯ, АЗАРТ ИГРЫ СО СМЕРТЬЮ.

Для виртуальных пилотов такие организации имеют неизмеримо большее значение, чем для любых других игроков. Большая часть авиакланов дублирует реальные эскадрильи, корпуса или даже ВВС какой либо страны. Поэтому, когда пилот состоит, например, в RAC (Royal Air Corp), он должен вести себя как пилот времен Первой мировой и защищать честь Ее Величества. Если ты пилот RAF (Russian Air Force), ты обязан быть патриотом и, стоя на страже интересов своей Родины, бороться с ее внешними врагами. Именно о виртуальных Военно-воздушных Силах России (RAF) рассказывает эта статья.

РАФ - - виртуальные ВВС России

Лидером Виртуальных Военно-воздушных Сил России является **Gen.Russian Wolf**, который любезно согласился дать интервью нашему журналу. В интервью также принимал участие **B.Gen.101й**.

НИМ: Здравствуйте, Михаил, спасибо за сотрудничество, давайте перейдем сразу к интервью.

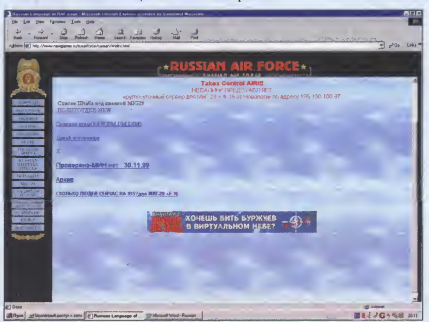
General Russian Wolf: *Привет. Давайте вопросы.*

НИМ: Михаил, насколько я знаю, ты бывший военный, в каких родах войск ты служил?

G R W: *Морчасти ПВ КГБ СССР.*

НИМ: Что тебя побудило создать такую организацию как РАФ?

G R W: *Началось с того, что я предложил идею на одном игровом сервере, они предоставили место, и за несколько дней нас собралось человек десять. А началось все с игры F-22 Raptor.*



НИМ: Как складывалась дальнейшая судьба РАФ?

G R W: *С помощью одного из бойцов организовали сервер, пригласили команду американцев и разнесли их в пух и прах. Нас стали опасаться и периодически "нюкать". Со временем наша страничка трансформировалась в сайт. Следующим импульсом стал выход "МиГа" и F16* (речь идет об играх Mig29 Fulcrum и F16 MF от NovaLogic – И.Б.).

НИМ: Как обычно люди приходят в РАФ?

G R W: *Все попадают к нам поразному – кто через сайт, кто через друзей или родственников, а кто просто во время игры на сервере просится к нам. А вот надолго остаются только те, кому это близко.*

НИМ: Насколько я знаю, в период бомбардировок Югославии отношения с заокеанскими игроками резко ухудшились. Насколько бурно протекала жизнь РАФ в этот период?

G R W: *Весьма бурно. Противостояние началось за месяц до бомбежек. Враг стал откровенно агрессивным, и именно в это время появились читеры, причем в страшном количестве. Также резко возрос приход в команду новых бойцов и, в принципе, мы тогда открыли для себя Югославию заново. Из далекой и неизвестной она стала близкой и братской.*

НИМ: Тогда и появились первые сербские пилоты в составе РАФ?

G R W: *Первые сербы появились значительно раньше, но это были люди, живущие в Европе или Канаде. Основной приток произошел во время самих бомбежек. Были даже случаи, когда во время перепалки янки их спрашивали: "Ты откуда?", а человек отвечал: "Сорри, бомбежка, доиграем позже".*

БЫЛИ ДАЖЕ СЛУЧАИ, КОГДА ВО ВРЕМЯ ПЕРЕПАЛКИ ЯНКИ ИХ СПРАШИВАЛИ: "ТЫ ОТКУДА?", А ЧЕЛОВЕК ОТВЕЧАЛ: "СОРРИ, БОМБЕЖКА, ДОИГРАЕМ ПОЗЖЕ".

НИМ: Да... Были ли потери среди людей, летавших в Сети с вами бок о бок?

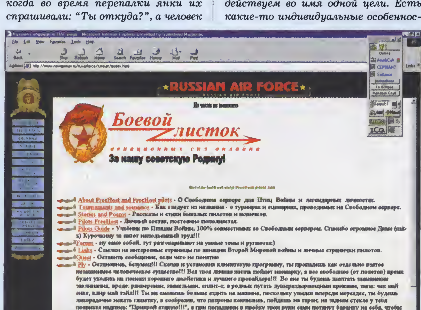
G R W: *Среди игроков, к счастью, не было, но родственник одного из них, полковник ВВС, погиб над Белградом, сбив два самолета. Многие лишились имущества: машины, дома – в результате прямых попаданий авиабомб.*

НИМ: Что изменилось в твоей жизни с созданием РАФ и после длительных полетов в виртуальном небе?

G R W: *Стал меньше спать. А если серьезно - появилось осознание, что в Интернет идут достаточно управляемые процессы, и ты сам можешь проявить себя и поучаствовать в них в той или иной степени. Зачастую мы лишены этого в реальном мире.*

НИМ: Здесь мы подошли к очень интересному вопросу - влияние Интернет на нашу жизнь. В свое время на меня сильно повлияло членство в похожей организации, и зто влияние сохраняется до сих пор. Те пилоты, которых ты знаешь близко, – как на их жизнь повлиял РАФ?

G R W: *Хочется нам этого или нет, но РАФ влияет на нашу жизнь довольно ощутимо. В принципе, лозунг "Наша сила в нашем единстве" перестал быть девизом для виртуальной реальности, перекочевав в нашу жизнь. У многих, особенно у молодых, открылись глаза на то, что такое "вероятный противник" и есть ли он на самом деле. Оказалось, что, в принципе, мы все думаем одинаково и действуем во имя одной цели. Есть какие-то индивидуальные особенности у каждого, ведь все мы очень разные люди, но общая мысль о том, что есть Родина – Россия, и нам в ней жить и ее защищать, стала объединяющим фактором для нас. Кто-то под влиянием РАФ стал интересоваться политикой, авиацией или веб-дизайном.*



НИМ: В каждой зскадриле есть свои асы, а как появилась злита в РАФ?

G R W: *Элита образовывалась несколько раз. Одни были ассами в Ф22, другие лучше летали на МиГе или Ф16. Со временем на сайте возник большой раздел "Академия", и навыки стали передаваться всем пилотам РАФ. Каждый внес свою лепту, поэтому общий уровень пилотов РАФ много выше, чем у обычных игроков.*

НИМ: Насколько я знаю, лучшим асом РАФ являешься ты. Ты тоже так считаешь?

G R W: *Я думаю, что у нас достаточно очень сильных пилотов; есть ребята, летающие сильнее меня и на МиГе, и на Ф16. Про себя лучше вообще не говорить.*

НИМ: В бою с тобой один на один я заметил, что ты очень часто используешь иммельман с последующим выпуском ракеты в нос самолета противника. Это твоя основная тактика?

G R W: *Это не основная, но очень эффективная тактика боя, особенно против Ф16.*

НИМ: Я знаю, что в РАФ довольно много девушек. Как они попали в организацию такого рода?

G R W: *Первой девушкой-пилотом была Амазонка, сестра одного из бойцов. Она превзошла многих, очень многих мужчин. Остальные пришли по зову души. Анка Пулеметчица, Драконик, Беатрис, Змейка... К слову сказать, у противника также есть девушки пилоты.*

НИМ: Много ли единомышленников вы нашли за пределами России?

G R W: *У нас много друзей среди пилотов из стран Латинской Америки: Колумбии, Мексики, Эквадора. Не говоря уже о бойцах из Македонии и Словении.*

НИМ: Сколько иностранцев в общей сложности в РАФ?

G R W: *Треть команды: французы, итальянцы, болгары, словенцы, макендонцы, сербы, колумбийцы, мексиканцы. Пара американцев китайского и славянского происхождения.*

НИМ: Ходят слухи, что у РАФ есть собственная передача на радио, правда ли зто?

G R W: *Действительно, с приходом в команду 101го у нас появился радиозфир: программа музыкальных заявок для лучших бойцов и передача "Взлетная Полоса", куда приглашались знаменитости, например, летчик-испытатель М.Талбоев. Но луч-*

ше всего об этом расскажет 101й.

101й: *Все началось с того, что ребята стали просто заказывать песни. Мне показалось, что было бы неплохо сделать страничку РАФ в эфире. Получилось и забавно, и интересно. И заставку такую записали – с ревом турбин и фрагментом песни из известного кинофильма: "Если снова над миром грянет гром, небо вспыхнет огнем, вы нам только шепните, мы на помощь придем..."*

НИМ: Помимо передачи по заявкам есть еще какие-то программы РАФа?

101й: *Есть у нас передача "Аэрошоу". В ней принимают участие настоящие пилоты, причем все летчики высшего класса, недавно были пилоты эскадрильи "Русь" и "Русские витязи", шеф-пилоты МАПО и Су. Все они, кстати, пробовали летать на симуляторах. О некоторых очень хорошо отзываются, но утверждают, что настоящему пилоту на симуляторе сложно научиться летать - так как он все время боится что-то сделать не так. Например, превысить допустимый угол атаки...*

Личный состав РАФ - люди, очень сильно отличающиеся друг от друга, есть даже инструктор по подводной охоте.

НИМ: А как ты сам попал в РАФ?

101й - *Всю жизнь мечтал научиться летать на самолете, в том числе на военном. Но, поскольку у радио и авиации есть только одно общее – радиочастоты, пришлось стать виртуальным пилотом. Потом один из друзей открыл мне глаза, рассказав про РАФ – виртуальную, но очень серьезную организацию. И я как мальчишка в это дело окунулся.*

НИМ: Интересно, как на твою жизнь повлияло членство в этой организации?

101й: *Я с удивлением обнаружил не только то, что многие взрослые мужчины ведут себя как мальчишки, но, к своей радости, понял, что ни нашему поколению, ни новым поколениям не чуждо понятие "патриотизм". Конечно, странно говорить о каком-то боевом братстве, взаимовыручке, когда одной рукой человек держит джойстик, а в другой у него чашка кофе... Однако ведь все это есть, пусть пока в игрушечном мире, но молодые ребята, которым по 14-16 лет, действительно могут много хорошего почерпнуть из нашей игры. Ну и, конечно, нельзя забывать о том, что в РАФ я нашел реальных, не виртуальных друзей. Мы встречаемся, более того, есть и деловые контакты, поскольку люди-то летают непростые.*

НИМ: Большое спасибо 101й. Gen.Russian Wolf, что бы ты хотел сказать нашим читателям напоследок?

G R W: *Интернет сегодня стал новым пространством - информационным, игровым. И мы должны максимально использовать этот информационный фронт, чтобы посредством игры постоять за честь нашей Отчизны, за честь наших союзников, чтобы наши заокеанские "партнеры" знали, что мы далеко не беззащитны. Вступайте в РАШЕН АЙР ФОРС!*

Первый контакт

Впервые я встретил пилотов RAF около двух лет назад, аккурат в день, когда в очередной раз бомбили Ирак. Знакомство с этой эскадрильей протекало для меня довольно забавно. Так, перед выходом на сервер NovaWorld для игры в Mig29 Fulcrum, в опциях мультиплеера, в графе squadron я вписал Russian Air Force (тогда я понятия не имел, что такая организация уже существует в Сети). На сервере был еще один человек, у которого большими буквами было выведено в "SQ" - RUSSIAN Air Force, и мне пришлось стать невольным свидетелем словесной перепалки между соотечественником и доброй половиной игроков, находящихся на сервере. Речь шла о целесообразности бомбардировок независимого государства, о месте России... на мировой арене и о личных пристрастиях американского президента. Словесная дуэль сопровождалась не менее жаркими баталиями в воздухе. Численный перевес был явно на стороне противника, но это лишь укрепляло боевой дух. Последующие события той нчи затерялись в подвалах моей памяти.

Прозвище "пулеметчица" она получила неспроста. Говорят, что даже лучшие асы РАФ не могут уйти от ее бортовой пушки...

Следующим шагом на пути в RAF стало мое знакомство с Gen. Russian Wolf'ом. Именно он предложил мне вступить в эту организацию. Оказывается, я неправильно написал в графе Squadron "Russian Air Force" – существовало особое, известное только членам эскадрильи написание этих слов. Теперь все пилоты РАФ на радаре отмечались у меня зеленым, и мы друг друга не сбивали. Каждый день, в одиннадцать часов Волк кидал клич, и огромное количество пилотов РАФ входили на указанный сервер. Выглядело это очень впечатляюще, словно внезапная атака ВВС России сил НАТО.

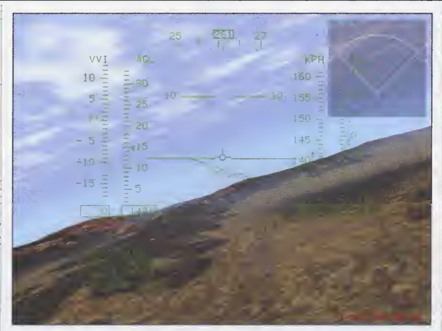
Так я попал в РАФ.

Личный состав

В любой организации, будь это реальная боевая эскадрилья или виртуальный клан, главное - это кадры. Личный состав РАФ - люди, очень сильно отличающиеся друг от друга. В РАФ есть программисты, работники радио, военные (как бывшие, так и кадровые), студенты, школьники и даже инструктор по подводной охоте.

Gen.Russian Wolf является истинным патриотом и очень хорошим пилотом, он очень жестко общается с иностранцами в ходе боя, и всячески подбадривает всех пилотов РАФ. О его тактике (уход от противника, затем иммельман и запуск ракеты ровно в лоб противнику) ходят легенды. РАФ был создан во многом благодаря его заслугам и продолжает развиваться только благодаря его руководству.

Super - один из лучших асов РАФ. Благодаря ему ряды РАФ расширяются с каждым днем. Его мастерство воздушного боя признано всеми, в послед-



нее время Super достигнул такого уровня, что почти не использует ракет, а расправляется с врагами только из бортовой пушки. Один из немногих, кто справляется с Gen.Russian Wolf'ом.

Отдельного рассказа заслуживают девушки, с которыми мы бьемся бок о бок в воздухе. В списке асов верхние строчки занимают именно представительницы слабого пола.

О "подполковнике" Анке Пулеметчице я знаю лишь со слов Волка. Прозвище "пулеметчица" она получила неспроста. Горят, что даже лучшие асы РАФ не могут уйти от ее бортовой пушки в ближнем бою. Достаточно посмотреть на список ее наград, который внушительнее, чем у самого Волка, чтобы понять, насколько хороший она пилот.

Беатрис - еще одна девушка-пилот РАФ, была первой среди представительниц прекрасного пола, кто сильно попортил мне самолюбие. Я попросил ее сразиться со мной один на один, чтобы выяснить, правда ли, что наши девушки так хорошо летают или им просто за красивые глазки медали раздают. Результат превзошел все мои ожидания. Беатрис не только сбивала меня как ребенка, но и ни разу не дала сбить себя. Не то, чтобы я был высокого мнения о своих достоинствах в foxfight, но ведь на сервере NovaLodgic я всегда заканчиваю игру в первой тройке (впоследствии выяснилось, что многие асы, которые отлично бьются один на один, не всегда хорошо летают в массовых боях. В воздушных "свалках" главную роль играет не столько профессионализм, сколько тактика). Девушка оказалась очень скромной и все время сетовала на то, что она совсем не ас и вообще летать не умеет. До сих пор не могу с зтим согласиться – ведь если не умеет летать она, тогда что же вообще умею я?

Лейтенат Змейка - это душа РАФ. Прекрасная женщина и отличный пилот. Регулярно участвуя во всех широкомасштабных мероприятиях зскадрильи, она не раз доказывала, что ее желание победить способно свернуть горы. Во всех сражениях она всегда находится в верхней части killboard-'a. Змейку уважают и любят все без исключения пилоты РАФ, в особенности ваш покорный слуга, который не раз был бит зтой прекрасной девушкой.

Летевший вдалеке Capt.Hook (работник NovaLogic и основатель идеи I85) предупредил американцев: "Будьте осторожней, русский пилот - ас"...

Первоначально, задумывая зту статью, я хотел рассказать о всех пилотах РАФ, но впоследствии стало ясно, что зто невозможно. Для зтого понадобился бы отдельный выпуск журнала.

Война, на которой не погибают

Бойцам РАФ неоднократно приходилось отстаивать честь России в виртуальном пространстве. И делали они зто всегда успешно. Но были у РАФ и поражения...

В период бомбежек Югославии бои с пилотами из стран НАТО приобрели особенно ожесточенный характер. В зто время зскадрилья YE (Югославские Ястребы) вызвала на бой американский клан AAS, открыто поддерживающий политику НАТО на Балканах. AAS был откровенно враждебно настроен к пилотам как из Югославии, так и из России. Численное превосходство было на стороне американцев, ведь когда страну бомбят, не так просто выйти в Интернет, чтобы поиграть в авиасимуляторы. Но зто был протест сербов против произвола, доходило до того, что они играли прямо во время бомбежек.

Бой с американскими пилотами должен был повторить в виртуальном пространстве реальные события, происходящие в те дни. Мало кто тогда знал, что Gen.Russian Wolf и лидер сербской зскадры Gen.Russi совместно разработал план. План войны, который должен был повторять историю и одновременно менять ее. НАТО атаковало Югославию, несмотря на угрозы России ввязаться в зтот конфликт. Война началась, Россия не вмешалась.

В виртуальном пространстве готовилась война: десять американцев на F16 должны были атаковать четырех сербов на МиГ-29. Сервер был подготовлен, дата объявлена. Согласно разработанному плану, через тридцать минут после начала боя на сервер должны были войти все пилоты РАФ. Представьте себе удивление пилотов AAS, которые ожидали легкого боя против малочисленного противника, когда на сервере появились бы более двух десятков русских пилотов. Думаю, не нужно объяснять, чем закончилось бы такое сражение. Но жизнь виртуальная и жизнь реальная все же связаны, иногда даже слишком...

Около 25 лучших летчиков РАФ были готовы к атаке, все с нетерпением ждали момента, когда по ICQ придет приказ от Gen. Russian Wolf'a о начале вторжения. Но вместо зтого пришел отбой. Yugoslavian Eagles забыли дать пароль к серверу. И мы не смогли присоединиться к ним. Смешно, но, как и в реальной жизни, мы только сжимали кулаки в бессилии. Позже стало известно – AAS одержали победу над Югославскими Орлами ввиду численного превосходства. Впоследствии зскадрилья Yugoslavian Eagles стала частью РАФ.

Война, где цена ошибки - смерть

Lt.Col Iljo Arizanov-МиГ-29: принял бой один против 29 НАТО'вских самолетов. Выпустив все ракеты в противника, подполковник атаковал F-117 и превратил его в дуршлаг с помощью бортовой пушки. Однако четверка Ф16 вернулась и связала его боем. За зто время 117-й удрал на территорию Албании. Самолет серба был поврежден, и он катапультировался. В течение 15 дней он шел к своим через албанские деревни. В дальнейшем принял участие еще в 13 боях.

Lt.Col Milorad "Grof" Milutinovic: возглавлял тройку МиГ-29. На их счету 13 сбитых самолетов (в основном F16 и немецкие Tornado). При сообщении в зфире, что группа Grof в воздухе, большинство НАТО'вцев сразу уходило (видимо, командование отдало им такой приказ во избежание новых потерь).

Lt.Col Nebojsa Nikolic: вступил в бой против 24 самолетов NATO, направлявшихся на уничтожение сербской механизированной колонны, заставил их изменить курс и гоняться за ним. Он выиграл время и спас танковую колонну, сбил 2 самолета F16 и ушел на аэродром. Самолет был сильно поврежден, но Николич успешно приземлился. Впоследствии перелетел из Слатины в Белград. Героически защищал столицу Сербии, за что и был награжден медалью за храбрость.

Lieutenaпt-General Ljubisa Velickovic: генерал-лейтенант, погиб над Белградом в бою против пяти Ф16. Один Ф16 взорвался в воздухе, 2 были повреждены и ушли в сторону Македонии. Но Великович был сбит. Кто из НАТО'вских генералов вообще был в бою? Вечная память герою.

Maj. Zoraп Radosavljevic: принял бой в конце марта 1999 года на границе с Боснией. Сбил два F15, один из которых упал рядом с аэродромом в Сараево (о чем впоследствии не раз сообщали средства массовой информации всех стран). ПВО Боснии выпустило по нему 9 ракет, одна из которых повредила самолет. Он летел на одном двигателе, на скорости в 700 км/час. Погиб смертью храбрых. Он мог катапультироваться в любой момент, но попытался спасти машину, заплатив за это жизнью.

"Югославы"

В мае 1999 года два "югославских" самолета СУ-35 майора Иванова и подполковника Сергеева (фамилии изменены) прикрывали район центра ядерных исследований Югославии. Они приняли бой против четырех Торнадо и пяти F-22. В ходе боя один "Торнадо" и три F-22 были уничтожены. Остальные самолеты противника ушли на форсаже, сбросив боезапас и горючее. Больше в этот район ВВС НАТО не летали. "Югославские" самолеты вернулись с незначительными повреждениями.

Старший лейтенант "югославских" ВВС Еремин, пилотируя МИГ-29, уничтожил два А-10 над Косово. Награжден медалью за храбрость.

Информация предоставлена Geп.Russian Wolf'ом.

История RAF by Gen.Russian Wolf

RAF родился 1 декабря 1997 года. В тот день была достигнута договоренность между Gen.Russiaп Wolf'ом и руководством newgames.ru о предоставлении бесплатного дискового пространства на сервере для создания сайта, посвященного авиасимуляторам.

Первыми бойцами стали, в основном, пионеры, летавшие еще со времен 386 машин. Выход F22 Raptor стал отправной точкой реального сбора всех пилотов в мощное объединение - не просто какой-то клан какой-то игры, а содружество единомышленников, сплоченных в едином порыве защитить интересы России в виртуальном мире.

RAF доминировал и постоянно лупил гансов направо и налево, но тут вдруг NovaLogic выпустила патчики на 11 и 14 мегов. И все мы увидели, что после него МиГ стал ощутимо медленнее летать...

Сама игра F22 при всех ее недостатках – сбоях при работе под Windows 95, аркадности управления и полета – открыла нам новое пространство, где можно встретить реального врага и померяться с ним силами.

Первый сервер RAF для F22 Raptor организовал Draпker=RAF= на базе московской телестудии "Юго-Запад". Там мы тренировались и оттачивали мастерство. Тогда уже существовал IBS (интернет-система серверов компании NovaLodgic), в небе которого как-то произошла следующая встреча.

Два "буржуя" поднялись над горами в Скрабе и, увидев F22, пилотируемый русским пилотом, дружно закричали: "Tally rassiaп - come to me!" (Иди сюда, русский!). Летевший вдалеке Capt.Hook (работник NovaLogic и основатель идеи IBS) предупредил их: "Будьте осторожней, русский пилот - ас". Так и получилось - РАФовец прошел по ущелью и вышел в хвост врагам. Один буржуй взорвался сразу, второй был уничтожен с помощью пушки. Это была работа подполковника GreenBob=RAF=. После таких встреч росло уважение к нам, впрочем, раздражение тоже. Постепенно наши ряды пополнялись новыми бойцами.

Bobcat=RAF создал первый дизайн сайта RAF, и сегодня "форма" вступления в эскадрилью работает в его дизайне.

Во времена "дружбы народов" прием в RAF граждан США, Германии, Франции был обычным делом. Читерства не было, и единственной проблемой была скорость соединения. Боец на модеме проигрывал человеку на выделенной линии (такая ситуация сохраняется до сих пор).

С выходом авиасимуляторов "МиГ29" и "Ф16" произошел переход нашей команды в новое качество. Русские сели на МиГи (в основном), буржуи - на Ф16. Оказалось, что при небольшой тренировке МиГ легко бьет Ф16 и в скорости, и в маневренности. В это время начинается работа в "Академии" RAF. Ее первым инструктором стал RUS=RAF=, написавший первые уроки и руководства. В дальнейшем в ее разработке приняли многие пилоты: DOC=RAF=, SUPER=RAF=, Evilgan=RAF=, Bobcat=RAF=, Shamil=RAF= и ваш покорный слуга. Описание знаменитого приема 3Х9 до сих пор является лучшим вариантом ухода от ракет противника.

Первым сербом, зачисленным в состав RAF, был SAVO, наш Сава Сербский. Мы тогда впервые узнали, что сербы называют нас своими братками (не браткАми, а брАтками, как это звучит по-сербски). У сербов с незапамятных времен существует поговорка: "Нас с русскими двести миллионов". SAVO прошел с нами все бои и испытания.

Ded Gastello из Харькова стал инициатором размещения реальных фотографий пилотов и монтажа некоторых из них для "подгона" к летной тематике. Монтаж фото Амазонки, ConGo, Alex=RAF= и других – его работа. Col.RUS=RAF= создал знаки отличия RAF и шевроны.

Maj.Drakosh=RAF= стал автором знаков отличия нашей команды.101-й лично создал нашу музыкальную заставку, ставшую визитной карточкой RAF. Он же организовал передачу о RAF на волнах радио 101.2 FM.

Наступила весна 1999 года. Начались варварские бомбежки Югославии. К этому времени в RAF было около десятка сербских пилотов. На наших глазах реальность переплелась с виртуальностью – во время игры на сервере Pugachev=RAF=, имея 9 очков, сказал: "Нас летят бомбить, я пошел в бомбоубежище, приду - доиграю". Да, в Белграде под реальными бомбами сидели люди и играли в виртуальные игры. В этот момент большинство иностранцев (а это были почти все американцы) тихо покинули RAF. Единственный, кто в первый же день вылез в ICQ, был француз MDP-Маниако. Он написал тогда мне: "Умер Де Голль, и Франция умерла с ним, мы против Америки и против всего этого". И на поле IBS развернулись страшные битвы. В реальном мире о Россию вытирали ноги, Сербию уничтожали, а мы мстили им в виртуальном небе. За наше унижение и бессилие.

RAF доминировал и постоянно лупил гансов направо и налево, но тут вдруг NovaLogic выпустила патчики на 11 и 14 мегов. И все мы увидели, что после него МиГ стал ощутимо медленнее летать,

маневренность в ближнем бою резко упала. Появилось дикое количество гансов, летающих с читами – целые команды из одних читеров. То есть, был реализован принцип: если бомбим – то двадцать одного, если играем – то мы с читом, а они нет.

Тактика победы

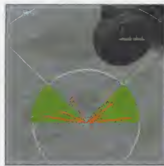
NovaLogic создала Mig29 Fulcrum и F16 MF похожими, как две капли воды. Правильнее сказать – как три капли воды, ведь эти игры по сути своей ничем не отличались от еще одного продукта этой же "конюшни" – F22 Raptor. Но непостижима душа виртуальных летчиков, они (мне страшно об этом даже думать) простили это NovaLogic, да что там "простили" - приняли игры на ура!. Потому что истинные ценители смотрят не на "похожесть" игры, а на геймплей (но смотрят недолго, так как самих тут же тянет за штурвал). Что-что, а геймплей в Mig29F и F16MF был превосходным. И никто не обращал внимания на ужасную аркадность летной модели – все были заворожены качеством проработки так называемого foxfight (бой с использованием самонаводящихся ракет).

Долго начинающие пилоты думали, как можно уйти от этих вездесущих белых "шмелей", которые, несмотря ни на что, все же жалят твой самолет. Что только не пробовали – иммельманы, "колокола", "бочки", "мертвые петли", "кобры". Тонны "фольги" и миллионы тепловых ловушек засоряли небо во время сумасшедших метаний самолета из стороны в сторону, но это не спасало. Только в двух случаях из десяти получалось уходить от пущенной в вас ракеты.

Сразу забудьте о разных "Кобрах Пугачева", "Колоколах" и остальной показухе. В реальном бою есть один проверенный и 100% надежный способ ухода от ракет врага - "3х9".

Так было с новичками, но не с пилотами РАФ. Благодаря совместным усилиям первых членов эскадрильи была разработана система стопроцентного ухода от ракет противника - "схема 3Х9". Прием отлично описан на сайте РАФ. Читатели "Нави" могут увидеть полное описание этой схемы.

Схема 3Х9



Начнем с того, что те, кто на взлете сбивает трех "гансов" шестью ракетами за раз или стабильно занимает первые строки рейтингов в ДМ, могут оставить чтение данных материалов и заняться повсеместным уничтожением "гансов" на бескрайних просторах Интернет...

Я надеюсь, что вас уже научили отрывать свою задницу от ВПП и плюхаться на нее, не разнося вдрызг дорогостоящие самолеты. Здесь вас научат не только тому, как выжить в воздушной схватке, но и как сбивать самолеты противника.

Изложим вкратце самые важные моменты, а потом разберем их более подробно. Важнейшим в воздушном бою являются ваша способность ухода от вражеских ракет.

Господа офицеры, в небе нельзя суетиться, паниковать и заниматься самодеятельностью. Это в одиночных миссиях вы можете экспериментировать. В бою, погибая сами, вы подставляете своих товарищей, усложняя им задачу по совместному истреблению "гансов". Сразу забудьте о разных "кобрах Пугачева", "колоколах" и остальной показухе. В реальном бою есть один проверенный и 100% надежный способ ухода от ракет врага - "3х9".

Первая по важности задача – обнаружение ракеты и идентификация противника.

После того как "Система Предупреждения об Опасности" (СПО-15 "Береза") заорет дурным голосом, что вы облучены вражеским радаром, а секундой позже сообщит, что по вам произведен запуск ракеты (обычно это 2 или 3 ракеты сразу), не суетитесь и не паникуйте. Не предпринимайте никаких маневров, пока не установлены направление и дистанция идущих на вас ракет. Для этого:

1) врубаем "форсаж" на максимум, включаем HUD (Head-Up Display - клавиша "F10");

2) увеличиваем разрешение (клавиши "S" - Zoom In Slow, "Ctrl+S" - Zoom In Fast, "X" - Zoom Out Slow) до тех пор, пока отчетливо не увидим ракету (красная полоса), ее дистанцию и направление;

3) начинаем работать по схеме "3х9".

Суть метода заключается в том, что вы должны управлять вашим самолетом так, чтобы ракеты неприятеля, приближаясь к вам, не выходили за границы 10-9 часов и 2-3 часов соответственно (эти зоны обозначены на рисунке зеленым цветом). Все маневры надо выполнять в горизонтальной

плоскости или с небольшим уходом к земле. Не забудьте на МиГе выпустить закрылки ("Flaps", клавиша "F").

Уход от нескольких ракет, идущих с одной стороны

В обычном воздушном бою с "гансами" по вам выпускают не менее двух ракет одновременно, а отдельные индивидуумы – даже по три. Но настоящего аса такая ситуация сильно волновать не должна. Ракеты противника имеют очень гадкое свойство выбирать оптимальный угол захода на цель, т.е. на вас. Обычно ракеты пытаются зайти к вам в хвост и влететь прямо в сопла. Мы тоже не лыком шиты, про их коварные проделки знаем все. Делаем следующее:

1. Врубаем "форсаж".
2. "Увеличиваем" радар.
3. Находим самую ближнюю к нам ракету (на радаре она изображается самой короткой красной полосой), а также определяем самую дальнюю (наиболее длинная красная полоса на радаре).
4. Начинаем применять схему "3х9".
5. Поворачиваемся так, чтобы самая ближняя ракета была ближе к 2 часам, а самая дальня – к 3.

Ну и, как обычно, после того, как мы уходим от всех ракет, находим "ганса", который нам портил кровь, и делаем с ним то, что он только что пытался сделать с нами.

Еще раз повторюсь – не надо дергаться, не надо изображать из себя "аса" и пытаться увернуться от ракет в самый последний момент, резко свернув в сторону (можно и не успеть)... Достаточно спокойно подворачиваться под ракеты на 3 - 9 часов и не давать им выйти из зоны, обозначенной на рисунке зеленым цветом

Уход от нескольких ракет, идущих с разных сторон

Теперь мы с вами рассмотрим "будничную" ситуацию. Пара "гансов" выпустила по три ракеты, и они (ракеты, а не "гансы") со скоростью 4М летят на вас с разных сторон. Молодые пилоты в такой ситуации теряют остатки выдержки, начиная беспорядочно метаться из стороны в сторону, засорять окружающую среду огромным количеством Chaff и Flares, но в конечном итоге ловят пару ракет в бок и с красивыми дымами врубаются в землю. Многие скажут, что в такой ситуации сделать ничего невозможно, но инструкторами нашей школы была разработана и успешно применяется в боевых условиях секретная тактика выхода из данной ситуации.

Когда СПО-15 станет ненавязчиво предупреждать вас о запущенных по вам ракетах:

1. Врубаем на полную форсаж.
2. Увеличиваем разрешение HUD.
3. Определяем расстояние и направление приближающихся ракет.
4. Начинаем работать по схеме ухода от нескольких ракет.

В чем суть схемы? Мы прекрасно знаем, что ракеты выбирают оптимальную траекторию захода на цель и стремятся выйти к вам в хвост. И это хорошо! Пусть заходят, и мы им немножко в этом поможем. Как я уже сказал выше, мы врубаем форсаж на полную и, не изменяя направления, чуть уходя к земле, набираем максимальную скорость. Через нескольких секунд все ракеты окажутся у вас на хвосте, но уже значительно ближе. Быстро определяем самую ближнюю к нам и начинаем работать по ней, используя схему "3х9", активно разбрасывая вокруг себя Chaff "C" и Flares "D".

Обычно ракеты пытаются зайти к вам в хвост и влететь прямо в сопла. Мы тоже не лыком шиты, про их коварные проделки знаем все.

По мере приближения к вам ракет надо аккуратно под них "подворачиваться" и следить за тем, чтобы ближайшие находились в зонах 9-10 или 3-2 часов. Главное – не паниковать и не терять самообладания, спокойно следуя вышеприведенным инструкциям. При достаточной практике, применяя данную схему, можно практически на 100% уходить от множества вражеских ракет. И не забудьте на МиГ-29 выпустить закрылки ("Flaps", клавиша "F"), при боковых маневрах это добавляет скорости, а скорость - очень важная составляющая при уходе от ракет.

Вот мы с вами и рассмотрели все возможные схемы. Грамотно применяя их на практике, вы сможете уходить от любого количества ракет, пока в ваших баках есть хоть капля керосина

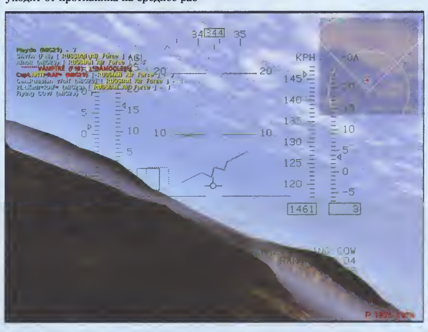
Асы бьются по-другому. Например, Gen.Russian Wolf на форсаже уходит от противника на среднее расстояние, затем делает иммельман, пуская ракету в лоб оппоненту. До "касания" ракеты вашего самолета остаются считанные доли секунды. Уйти по схеме 3Х9 в такой ситуации невозможно. В этом случае нужно делать "бочку" или "восьмерку", причем не мешкая (самое интересное, что вы будете отслеживать ракету не по радару, а визуально; она пройдет буквально в миллиметрах от кабины. Если, конечно, пройдет, а не воткнется вам в лицо). Вообще, подобная тактика – запуск ракеты не в хвост, а в нос противнику – единственно действенная против опытных летчиков.

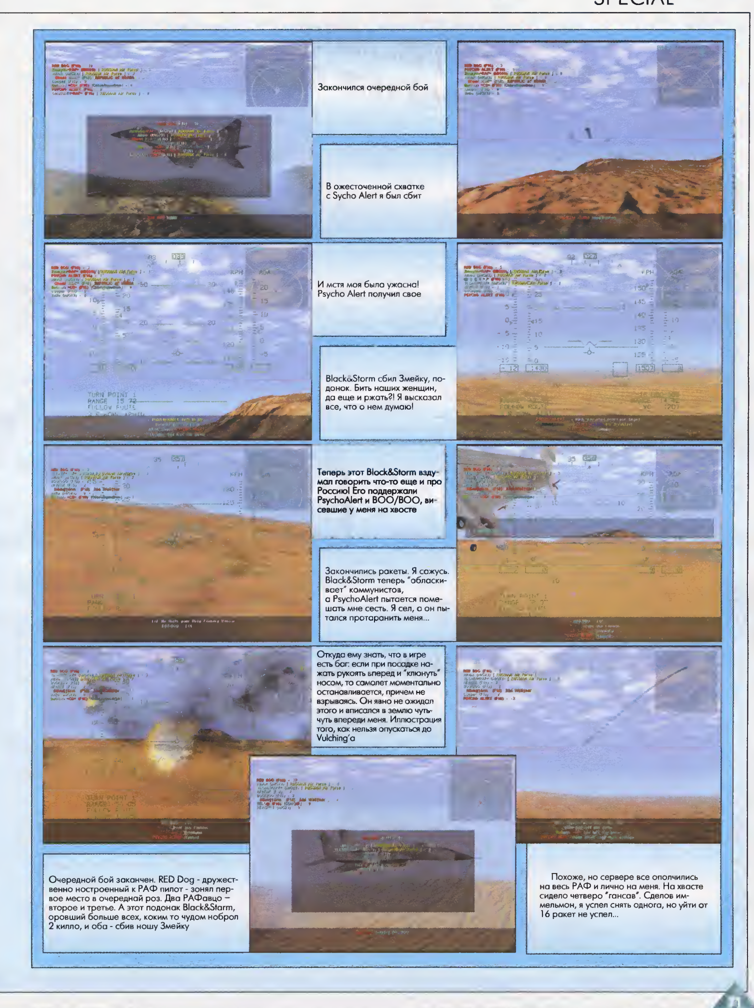
Почти все пилоты РАФ не раз мне говорили: "Для аса ракеты не проблема". И действительно, в дуэлях практически невозможно попасть ракетой в опытного пилота. Все сводится к dogfight, а здесь уже не помогут никакие советы. Нужен опыт – многодневный многочасовой "налет".

The show must go on

Статья получилась намного больше, чем предполагалось, и меньше, чем хотелось бы. Каждый день РАФ протекает очень бурно, события сыплются как из рога изобилия. Этот материал оказался похожим на лоскутное одеяло, состоящее из многих разноцветных частей, которые связаны в общую ткань. Напоследок хочу пожелать: вступайте в РАФ, в виртуальном небе у вас будет достаточно врагов.

PS: Благодарю за помощь в написании статьи Gen Russsian Wolf'a, Supera=RAF= и, конечно же, прекрасную Змейку.




Закончился очередной бой
В ожесточенной схватке с Sycho Alert я был сбит
И мстя моя была ужасна! Psycho Alert получил свое
Black&Storm сбил Змейку, подонок. Бить наших женщин, да еще и ржать?! Я высказал все, что о нем думаю!
Теперь этот Black&Storm вздумал говорить что-то еще и про Россию! Его поддержали PsychoAlert и BOO/BOO, висевшие у меня на хвосте
Закончились ракеты. Я сажусь. Black&Storm теперь "обласкивает" коммунистов, а PsychoAlert пытается помешать мне сесть. Я сел, а он пытался протаранить меня...
Откуда ему знать, что в игре есть баг: если при посадке нажать рукоять вперед и "клюнуть" носом, то самолет моментально останавливается, причем не взрываясь. Он явно не ожидал этого и вписался в землю чуть-чуть впереди меня. Иллюстрация того, как нельзя опускаться до Vulching'a
Очередной бой закачен. RED Dog - дружественно настроенный к РАФ пилот - занял первое место в очередной раз. Два РАФавца – второе и третье. А этот подонак Black&Storm, оровший больше всех, каким то чудом набрал 2 килло, и оба - сбив нашу Змейку
Похоже, на сервере все ополчились на весь РАФ и лично на меня. На хвосте сидело четверо "гансов". Сделав иммельмон, я успел снять одного, но уйти от 16 ракет не успел...

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов
zandrzej@ezmail.ru

О бедном спортсмене замолвите слово

Разговор назревал. Назревал давно. С тех самых пор, как я понял, что не могу жить без этого жанра, что не могу представить чувство сильнее, чем чувство победы в Чемпионате... что люди, собравшиеся вокруг, смотрят на меня как на душевнобольного. Я хочу говорить о жанре, далеко не всеми любимом, жанре для людей, мнящих себя великими спортсменами, но не являющихся таковыми, людей, рвущих на себе исподнее в экстазе от атак любимой команды... в воображении, людей, разрабатывающих тактику на финал Лиги Чемпионов, которая по сути своей - простые электрические сигналы. Давайте поговорим о спортивных симуляторах.

В чем специфичность данного жанра и его отличие от, например, чистых симуляторов? Мне кажется, в том, что в обычном симуляторе главная задача игры - дать геймеру чувство удовольствия от как бы "взаправдашнего" управления неким аппаратом, дать ощутить не трудность этой профессии, а именно удовольствие от нее. А вот в спортивных симуляторах задача на порядок сложнее, ибо тут необходимо передать не только удовольствие спортсмена от игры, но и чувство эстетического наслаждения зрителя, пришедшего на эту игру. Только тот спортивный симулятор можно считать качественным, в котором мы чувствуем себя и "настоящим" спортсменом на площадке, и "настоящим" зрителем на трибуне. Именно от этой простой мысли и следует отталкиваться в суждениях о спортивных симуляторах и в препарировании оных.

В виртуально-спортивной индустрии сложился уже целый "ГОСТ" ухищрений и уловок для того, чтобы геймер поверил в реальность происходящего. Позвольте кратко осветить эти стандарты и, по возможности, углубиться в суть вопроса.

Фанат

Давайте кратко пробежимся по тем приемам, с помощью которых геймера пытаются убедить, что все это – правда и он – зритель на трибуне, сиречь фанат.

В первую голову это статистика, символика и имена. Статистика всего: прошлого сезона, рекордов вида спорта с момента зарождения, тотальная статистика любимой команды и ее игроков, моментальная статистика скорости шайбы после предыдущего броска – все в основном взято из телевизионных трансляций и справочников типа "Библия Фаната".

Симулятор человека, да не простого, а мастерски владеющего клюшкой, футбольным мячом, ракеткой или бейсбольной битой, в принципе невозможен

Символика и реальные имена игроков – это тоже немаловажно. Я видел немало хороших спортивных симуляторов, провалившихся только из-за того, что в защите сборной России (не важно какого вида спорта) стоял некий Pavel Gargarin.

Второе – это спецэффекты. Раз уж мы перед монитором, суть экраном, то пусть все будет как на экране телевизора.

Тут применяются разные ракурсы показа, бегущие строки, элитные графические движки с наложением фотографий нетленного образа на все места полигональной модели, наконец, позиционированный звук. Кроме того, используется имитация приемов телевизионной трансляции: врезки, повторы, лучшие кадры игры, черные полоски следов быстролетящей шайбы... верю, как сказал бы Станиславский.

Ну и третье, самое главное, это передача "духа" игры – узнаваемые приемы, стандартные розыгрыши, нелепости в пределах разумного. Иногда даже неприятно видеть, как мяч, пущенный с центра поля и движущийся на черепашьей скорости, неожиданно проваливается в "очко" вратарю.

С использованием этих нехитрых, в общем-то, приемов и создается атмосфера спортивного праздника, пиршества для настоящего ценителя и фаната.

Спортсмен

Спортсмен - это человек. Симулятор человека, да не простого, а мастерски владеющего клюшкой, футбольным мячом, ракеткой или бейсбольной битой, в принципе невозможен. Поэтому создателям приходится прибегать ко многим ухищрениям, балансируя между "просто" и "похоже".

Можно спросить, почему я считаю невозможным создание такого симулятора? Все просто: спортсмен – это живой человек, обладающий пятью чувствами, сотней костей, сотней мышц и специфическими спортивными умениями, которые оттачиваются десятилетиями. Вы хотите все это "повесить" на клавиатуру, мышь, джойстик или геймпад? То-то же! Именно поэтому и приходится довольствоваться условностью. В большей или меньшей степени.

■ Высшие уровни сложности в любом хорошем спортивном симе требуют тренерских экспериментов

Впрочем, чтобы не было так скучно и тоскливо, создатели спортивных симуляторов придумали несколько приемов, с целью дать-таки геймеру вожделенную иллюзию газона (льда). Вот они.

Усечение функций виртуального спортсмена до разумного для клавиатуры предела, как-то: удар, пас, накидывание, подкат, ускорение, дриблинг, езда спиной вперед, разворот на месте...

Получается немного картинно и игрушечно, но если подойти к моделированию управления с умом, то результат работы нареканий не вызовет.

Но даже подобная "легкость бытия" создает уйму проблем, которые сначала вроде как и не видны.

Возьмем, горячо любимый почти во всем мире соккер. Например, пас. Должен ли он автоматически просчитываться компьютером, или же управление передачей целиком и полностью стоит отдать во власть игрока? Или удар в створ ворот. Кто должен его наводить, AI или игрок? Распасовка на пятачке: компьютер ассистирует хитрым "финтом" или делает элементарный удар. Наконец, так и не решена проблема ведения мяча: "привязан" ли он к ноге игрока или, пропнув его вперед, игрок теряет над ним контроль до момента сближения?

Все эти дилеммы решались создателями по-разному. Разработчики либо "сваливались" в сторону спортивной аркады, либо отдавали предпочтение так называемому "хардкорному" подходу, удовольствие от которого получить не проще, чем...додумайте сами – у меня клавиатура перегрелась.

Но, даже пройдя по тонкой ниточке баланса, создатели ломаются на следующем шаге...

Команда

Команда – это от пяти до одиннадцати человек на поле одновременно. Даже, если отдать вратаря в безраздельное пользование компьютеру, все равно получается много. Геймер обычно играет за всю команду, по ситуации управляя только одним игроком. Остальным участникам матча остаться бесхозными не позволяет AI.

Спортивные игры в подавляющем большинстве – дело рук американцев. Это почти аксиома. Американцы недооценивают футбол (для них – Soccer), толком не знают правил, древней истории этой игры, ее традиций. После этого мечтать о грамотном AI в футбольных симуляторах просто глупо. Тем не менее, в остатке у нас еще есть хоккей, баскетбол, бейсбол и футбол американский. Как дела обстоят там?

> **АМЕРИКАНЦЫ НЕДООЦЕНИВАЮТ ФУТБОЛ... И МЕЧТАТЬ О ГРАМОТНОМ AI В ФУТБОЛЬНЫХ СИМУЛЯТОРАХ ПРОСТО ГЛУПО**

Там, то есть тут, дела идут из года в год на поправку: AI собственной команды становится все сыграннее. Мы уже не бегаем гуськом около бортика и не убегаем от кольца в момент паса. Немало, впрочем, этому помогает и появившаяся в арсенале создателей функция "Custom team strategy", которая, к слову, стопроцентно нигде пока не работает.

Однако человек – существо легко адаптирующееся. Ему совсем не сложно со временем раскусить алгоритм действия любого, даже самого мудрого, AI и начать громить соперников...

Соперник

Соперником может быть либо компьютер, либо человек. О свойствах человека я уже писал в предыдущей части, так что давайте рассмотрим искусственного оппонента. Оценим мы его с правильных позиций, то есть с позиций получения наибольшего наслаждения от борьбы с ним.

■ Чтобы покорить игрока, спортивная игра должна быть не только сопоставима с реальностью, но и, в некоторых аспектах, быть лучше нее... хотя бы красивее :)

■ Создание своего второго "я" – непременный атрибут и очень занимательная опция практически любого сима

Что необходимо для спортивного наслаждения? Трудная, изнуряющая, требующая усилий и знания этого вида спорта ПОБЕДОНОСНАЯ борьба. Нам не нужны ни легкость побед, ни сопли и разбитые в кровь пальцы от поражения всухую, с гандбольным счетом в футбольном матче. Как же изощряются создатели спортивных симуляторов, дабы угодить нам, привередливым игрокам?

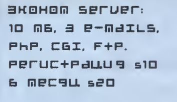
Если кратко, то приемов множество... и никаких. Да, соперник силен настолько, что нередко превосходит нас по всем параметрам (вспомните FIFA'98 на уровне World Class), судьи наусканы смотреть сквозь пальцы на все его "художества" на поле. Шайба или мяч, чья траектория в ведении хозяина команды соперника – центрального процессора, может неожиданно "срезаться" точно в угол, или наш вратарь "неожиданно" не может отбить простейший удар... Все это противно и нагло, но когда привыкаешь, то видишь, что за этим – пустота. Никакой тактической мысли, никаких сложных комбинаций (слабое, очень слабое исключение – это NHL 2000), никакой тяги к победе (исключение – NBA 2000, лучший, как мне кажется, спортсим на сегодня).

А вообще, лично я не встречал пока ничего, кроме читерства, скорбно заменяющего мысль и чувства...

Надежды

И все-таки жанр есть. Жанр спортивных симуляторов. Пусть судьи не штрафуют команду AI, пусть управление не переопределяется на те клавиши, к которым я привык, пусть Джордана долгое время обзывали Roster Player'ом, а Рональдо – G.Silva. Все равно я верю, что сейчас, на девяносто первой минуте матча, "я" забью победный гол, потому что другой "я" провел своевременную замену, а третий "я" закричит от радости, сидя на нашем фанатском секторе, и попросит после матча у меня автограф. А потом пойдет в кафе – отмечать с друзьями победу любимой команды...

▲



50 часов доступа
в любое время
суток за $40

Мы говорим на языке интернет http://3559688449

792-5-792

Неограниченный ночной
доступ $25

ул. Марксистская 34 к.7

www.ilm.net

Ежемесячная абонентская
плата $10 в месяц. Плюс 7
часов халявы в дневное время

Почасовая оплата
с 9:00 до 2:00 $1 за 1 час
с 2:00 до 9:00 $0.50 за 1 час

RPG • ADVENTURE
Diablo][

Рыбье

Андрей Алаев

Не далее как два номера назад я плакался вам, господа и дамы, в жилетку, то бишь в жилетки. Плакался горько и безутешно, ибо на тот момент в ролевом и адвентюрном мире царило тотальное безрыбье, и релизов требовалось искать днем с огнем.

Прошло время, ситуация изменилась. Произошел, так сказать, переворот типа "оверкиль" (если я путаюсь в терминах, Адмирал меня поправит), и уничижительная приставка "без" исчезла. Наступает рыбье!

Конечно, по данному конкретному номеру этого, может, и не видно. Однако уже в следующем номере на нас свалятся как минимум "Вампиры" и еще пара игрушек, не говоря о том, что 30 июня должен выйти Deus Ex, на "золото" отправилась (барабанная дробь!) Diablo II, да и Icewind Dale должен проявиться в ближайшее время. Все зто в комплексе вызывает разнообразные змоции.

Во-первых, конечно, когда некий проект обретает наконец вещественную форму и появляется на прилавках, зто, безусловно, радует. Особенно если проект был давно и горячо ожидаем. Особенно если дата выхода зтого самого проекта уже переносилась, причем неоднократно (нет, что вы, я ни на кого особенно не намекаю). То есть первые ощущения обычно самые что ни на есть положительные.

А вот во-вторых... Знаете, зто немного раздражает, когда все сваливается на наши бедные головы одновременно. Когда играть, пусть даже закончилась сессия и наступает время отпусков? Что купить, хотя пара лишних дисков и не сильно отягощают бюджет? Наконец, нарушается сложившийся баланс: вместо одного-двух больших и качественных обзоров на номер раздел сразу раздуется до размеров "Стратегий", хотя и зто сейчас небольшая проблема – гайды, откочевав в отдельное издание, высвободили немало места.

Так что же настораживает? Что не дает спокойно расслабиться и наиграться во все зто грядущее великолепие (впрочем, когда вы будете читать зти строки, оно уже не будут грядущим)? Очень просто – если сейчас пойдет вал, то совершенно очевидно, что как минимум на полгода релизов снова не будет. Снова безрыбье. Снова мучения.

И еще пару слов на особую тему. Эту тему зовут Иван Жилин, на которого набросились массы читателей и писателей наших форумов. Лично я до сих пор не увидел среди зтой критики ничего действительно серьезного, так что пока тов. Жилин будет успешно продолжать комментировать мой раздел. Другой вопрос, что иногда, пожалуй, я буду его сдерживать. Вот, например, комментировать данное редакторское слово мне кажется явным перебором, так что, по крайней мере в зтом номере, здесь я ему развлечься не дам.

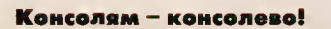
Зато в другие разделы, пожалуй, я бы его выпустил. Уж больно привольной жизнью там редакторы живут, надо бы показать коллегам, что значит работать с серым кардиналом...

Вождь Кривое Дуло

Записки на манжетах

От редактора: дружественный редактор стратегического раздела давеча звал честной народ на форумы нашего сайта, и звал не зря. Недавно на вверенном мне участке, а именно на форуме RPG, разгорелась жаркая, но корректная дискуссия на тему: какие ролевые игры лучше - консольные или писишные? Поначалу я активно зазывал господ консольщиков написать на эту тему нам статью, чтобы порадовать читателя нестандартным мнением, но молчание было мне ответом. Хорошо еще, что Жилин уломал Вождя на отражение принципиально противоположного взгляда (традиционного для нашего журнала), каковой труд мы вам и представляем.

Кстати, это совершенно не означает травли консольных игр на страницах раздела. Я по-прежнему призываю любого любителя PlayStation, Dreamcast и иже с ними встать на защиту (аргументированную защиту!) своих любимцев в ближайших выпусках "Манжет".



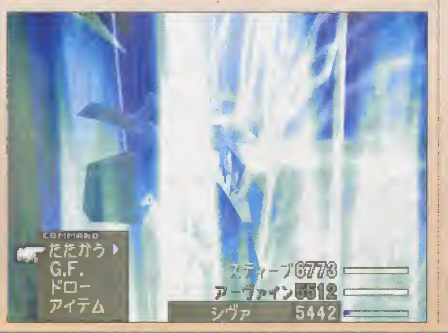
Консолям – консолево!

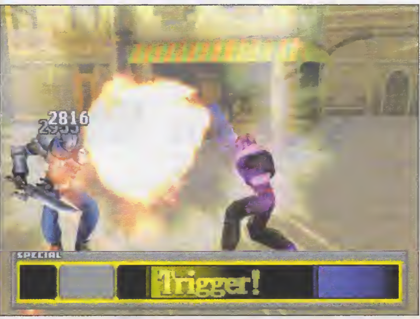
Ох-ох-ох... Люди добрые! Не играйте в "Ультиму Онлайн"! Ничем хорошим это не кончится, уж вы мне поверьте! А если еще дела какие-нибудь к исполнению необходимые имеются, то можете смело на них забить. Сами посудите: днем спишь, ночью играешь. Вечером - вроде как ни то, ни другое. В смысле, уже не спишь, но еще не играешь. Маешься одним словом. Какие уж тут дела!?

Если по сюжету игры следующим событием должен быть обед вашего героя в ресторане в обществе какой-нибудь сексапильной красотки, то обойдите вы хоть весь белый свет, ничего интересного до этого обеда в игре не произойдет.

Однако Жилин кого угодно достанет *(А то! – И.Ж.)*. Напиши ему, понимаешь, статью. И не простую, а... Почему вот, к примеру, писишные ролевухи лучше консольных? Или хуже? Нет, разумеется, почему хуже - тут пусть кто-нибудь другой пишет, ибо я в этом вопросе не очень компетентен... А вот почему лучше? Да фиг его знает. По кочану! И так же все ясно. Имеющий глаза да увидит, а не имеющий может играть хоть на барабане. По барабану. Но Жилину нужна аргументация. Чтобы все как положено, все как у приличных людей. Ох-ох-ох... Ну да что делать. Раз уж назвался груздем, то люби и саночки возить... А посему садитесь - карета подана.

Лучше-хуже - дело, конечно, хорошее. Интересное. Нужное. И самое главное - перспективное. Шутка. Если же серьезно, то лично я себе уже все доказал. Но люди разные нужны, люди разные важны. И у каждого - свое мнение. Поэтому пусть каждый сам и решает. Я же сосредоточусь не на оценках, а на характерных чертах обоих направлений и различиях между ними. Но предварительно скажу, что из всего многообразия консольных RPG попробовать мне удалось только две, причем обе – Final Fantasy, части седьмая и восьмая. И то лишь потому, что оные были портированны на компы. То бишь,





не очень богатый опыт. С другой стороны - сами консольщики считают данную серию чуть ли не самым-самым приставочным шедевром. Среди РПГ так уж точно. А значит, и выводы, сделанные на основе шедевров, дорогого стоят. Да и, как я из дискуссий с приставочниками понял, основные принципы построения геймплея у всех консольных ролевух схожие. Разница только в деталях. Впрочем, у компьютерных та же картина, хотя детали – они тоже разные бывают. Так что, можно сказать, вполне имею право судить по двум обо всех. И хватит об этом. Пора творить суд. Быстрый, но справедливый, вполне по законам военного времени.

Вот если честно, как на духу, между нами, геймерами, то и писать-то особенно не о чем. Ибо, на мой взгляд, всех различий-то: разный подход к геймплею. Всего лишь. У консольных RPG изначально даны персонажи. Со своей историей, характерами, внешностью и т.д. и т.п. Словом, тем, что само понятие "характер" и определяет. При этом у игры имеется строго заданный сюжет, отличающийся иногда, например, от кинофильмов только наличием нескольких сюжетных линий, по которым игра может развиваться в зависимости от тех или иных решений игрока. Однако какое бы из сюжетных направлений игра не приобрела, она жестко его придерживается, никуда не сворачивая. При этом от желания играющего практически ничего не зависит. Можно, конечно, дойдя, например, до некого перекрестка, свернуть не направо, чтобы двигаться по сюжету кратчайшим путем, а налево, чтобы, убив по дороге пару-тройку монстров, обследовав пару-тройку подвалов, упереться в конце концов в тупик и опять вернуться назад к тому же самому перекрестку. Если по сюжету игры следующим событием должен быть обед вашего героя в ресторане в обществе какой-нибудь сексапильной красотки, то обойдите вы хоть весь белый свет, ничего интересного в игре не произойдет. Вы не встретите новых членов партии, не найдете новых квестов, не наткнетесь на новые локации, где можно было бы существенно апгрейдить свой персонаж. Одним словом, с вами не случится ничего из того, что сплошь и рядом может случиться в компьютерных RPG. В приставочных играх события такого рода происходят только в строго заданном порядке в строго заданное время.

Все функции игрока в подобных RPG состоят большей частью в том, чтобы в нужном месте нажать нужную кнопку (зачастую ту, которую укажет игра) и таким образом направить игру по одной из заложенных в ней сюжетных линий.

Можно, безусловно, по-разному определять для себя, что такое ролевая игра (хочу сразу предупредить, что мои размышления касаются только компьютерных и приставочных игр, ибо помимо них существует еще великое множество иных РПГ). Для кого-то это есть создание своего персонажа в соответствии с собственным вкусом и желаниями (разумеется, ограниченными правилами игры), а затем отыгрыш своего героя так, как им того хочется. Разумеется, в таких играх присутствует некое подобие сюжета. Игра начинается в некотором заданном месте, в ней должно произойти какое-то количество обязательных событий, и она должна в конце концов тем или иным образом закончиться. Однако все остальное зависит исключительно от желания игрока: с кем дружить, а с кем воевать; быть ли добропорядочным членом общества или изгоем-одиночкой, от которого в ужасе шарахаются обыватели. Стремиться ли побыстрее пройти игру, или сначала обследовать все закоулки окружающего мира, поб-

щаться со всеми возможными NPC, попытаться выполнить все наличествующие в игре квесты. Одним словом, подольше пожить в игровом мире. Многие такие игры можно пройти по несколько раз, и каждый раз зто будет практически совсем другая игра, с другими персонажами, порядком развития событий и еще много чем иным. Что не удивительно, если учесть, что любая игра строится вокруг главного персонажа, и чем больше у вас свободы в обращении с зтим персонажем, тем больше у вас свободы и в игре. Нетрудно догадаться, что все вышеизложенное относится к CRPG, или во всяком случае, к лучшим из них, к поклонникам коих отношу себя и я.

Другим больше нравится быть зрителем, а не участником. Когда игровые характеры и ход развития сюжета определяются создателями игры. Все функции игрока в подобных RPG состоят большей частью в том, чтобы в нужном месте нажать нужную кнопку (зачастую ту, которую укажет игра) и таким образом направить ее по одной из заложенных в ней сюжетных линий. А далее игра опять превращается по существу в кино или мультфильм (тут уж кому что ближе). Это самое мультфильм-кино, безусловно, может быть различной степени интересности. Подобный подход дает создателям возможность выразить себя именно в построении сюжета, а также проработке характеров игровых персонажей. Поэтому тут огромную роль играет сценарий, и даже где-то режиссура, как бы подобные термины ни звучали странно по отношению к игре. На мой взгляд, сей подход предпочтителен именно с позиции коммерческого успеха, ибо в области сюжетоделания и режиссуры человечеством накоплен более чем богатый опыт (уж больше ста лет назад товарищи Люмьеры показали, как поезд прибывает на вокзал Сен-Лазар!). Дело зто уже давно поставлено на поток, существует множество беспроигрышных разработок, которые делают успех более или менее запрограммированным. Не случайно, если сравнивать тиражи консольных и компьютерных игр, то перевес тут будет явно не в пользу последних. Ну а для желающих самому вершить судьбы мира или хотя бы почувствовать свою близость к персонажу имеются боевки, где игрок может самовыражаться сколько ему заблагорассудится, вплоть до полного и окончательного истребления всех враждебных гадов. Лишь бы мозгов для зтого хватило. Ну да боевки - они и в Африке боевки. Что компьютерные, что приставочные. Словом, такое вот "RPG".

Ну, вроде бы, и все. Безусловно, сторонники и того, и другого направления вполне могут еще чего-нибудь добавить – флаг им в руки и злектричку из Электростали навстречу. На мой взгляд, именно в геймплее заключено принципиальное отличие зтих двух видов RPG. Все остальное - не имеющие особого значения мелочи. Какими бы важными они на первый взгляд ни казались. Ну а что кому ближе - тут уж решайте сами. Я никому ничего навязывать не собираюсь...

Комментарий Ивана Жилина:

Любая игра, в том числе компьютерная, есть некий аналог театра (впрочем, отдельные классики берут еще шире, но тут мы за ними не гонимся). И разница в том, в каком амплуа выступает игрок. На PC – он актер. Да, он подчиняется жесткой линии режиссера и нечасто способен отступать за рамки, очерченные драматургом, может, еще лет сто назад. Но он все же играет во многом самостоятельно, он творит спектакль.

А на консолях... Вы зритель. Я понимаю, быть зрителем очень приятно – ты сидишь в зале, смотришь шоу, кушаешь поп-корн. Иногда можно кинуть в непонравившегося персонажа тухлым помидором – авось, режиссер одумается и прямо на ходу перекроит ход сюжета в предпочтительную тебе, зрителю, сторону. Не перекроит – ну и ладно, смотреть и так интересно. Я вполне зти чувства разделяю. Я, знаете ли, сам люблю в театр или там кино иной раз сходить.

Только вот ощущения, которые испытывает актер... Это со-овсем другого порядка ощущения.

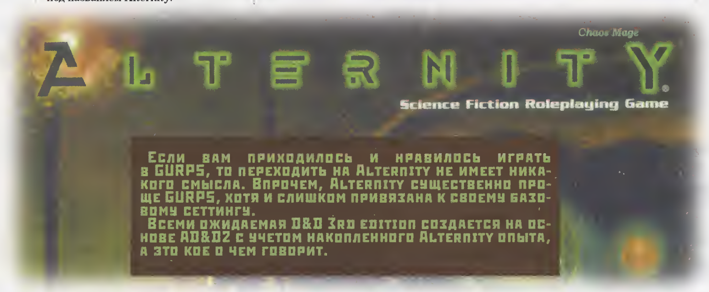
Вначале было...

...AD&D. И играли люди только в фэнтезийные настольные ролевки. А потом Wizards of the Coast купили TSR. Собрались Визарды и порешили, что нечего ограничиваться в ролевых играх одной только фэнтези, надо же и с научной фантастикой что-то делать. Вот, скажем, конкуренты типа SJGames или FASA уже подсуетились - вовсю это поле деятельности окучивают! И решили тогда Wizards of the Coast создать свою собственную ролевую систему для Sci-Fi. Сказано - сделано. Собрали они игровых дизайнеров, дали им ценные указания и стали ждать. А дизайнеры дизайнили и, в конце концов, выдали на-гора нечто под названием Alternity.

используется все тот же D&D'шный набор кубиков (точнее, многогранников) - дайсов. Для проверки умения бросается d20, и, с учетом модификаторов, результат сравнивается с параметрами применяемого умения. Причем исход может иметь несколько градаций:

Результат	Трактовка результата	Условие
Critical Failure	Произошло нечто очень плохое	На d20 выпала 1
Failure	Неудача	Выпало больше, чем Skill
Ordinary Success	Получилось, но едва-едва	Выпало <= Skill
Good Success	Замечательный результат	Выпало <= Skill/2
Amazing Success	Лучше и не могло быть!	Выпало <= Skill/4

раметром. Например, к группе Dexterity относятся все умения Modern Weapon (Современные виды оружия). Каждую из таких групп составляют отдельные умения. Например, Modern Weapon - Pistol (Пистолет). Некоторые умения могут использоваться нетренированными (например, Personality - Culture - Diplomacy), а некоторые необходимо предварительно изучить (Intelligence - Computer Science - Hacking). Если персонаж пытается применить неизвестное ему умение, то, разумеется, его шансы на успех значительно ниже. "Свежеизученное" умение в числовом измерении равно соответствующему атрибуту. Для человека с подвижностью 12 стрельба из пистолета будет проверяться по числам 12/6/3. Продвинутые персонажи, изучившие свое дело в совершенстве, с течением времени (кстати, только между приключениями) получают новые уровни - ранги - в своих умениях. Например, Modern Weapon - Pistol 2 означает увеличение параметра на два: 14/7/3.



Если вам приходилось и нравилось играть в GURPS, то переходить на Alternity не имеет никакого смысла. Впрочем, Alternity существенно проще GURPS, хотя и слишком привязана к своему базовому сеттингу.
Всеми ожидаемая D&D 3rd edition создается на основе AD&D2 с учетом накопленного Alternity опыта, а это кое о чем говорит.

Это не AD&D в космосе...

...хором утверждали разработчики, но Alternity явно делалась с учетом многолетнего опыта этой фэнтезийной ролевой системы. Судите сами. Каждый PC (или hero) или NPC (здесь их называют кривым термином supporting cast) описываются похожим набором атрибутов: Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Will и Personality. Звучит знакомо, не правда ли? Однако на этом сходство в механике заканчивается. У людей эти параметры изменяются в диапазоне от 4 до 14. Генерация персонажа происходит не случайным бросанием кубиков, а перераспределением общей суммы поинтов — так вы можете создать желаемого персонажа, не опасаясь воздействия случайных факторов.

Умения

Alternity построена на ярко выраженной скилловой основе и в этом очень схожа с GURPS. Почти все действия персонажей выражаются в проверке применения всевозможных умений на успешность. Как определяется результат действия? В Alternity

Во всех проверках умений, чем меньше выпадет - тем лучше, отрицательные модификаторы - бонусы, а положительные - пенальти. И здесь мы подходим к уникальной особенности рассматриваемой ролевой системы. Вспомните AD&D: там, если мы бьем монстра мечом +2, то просто прибавляем эти два пункта к чеку. В Alternity же все модификаторы транслируются в дополнительные броски дайсов:

Бонус				
-5	-4	-3	-2	-1
0	+1	+2	+3	+4
+5	-d20	-d12	-d8	-d6
-d4	0	+d4	+d6	+d8
+d12	+d20			

Пенальти

Таким образом, если бы в Alternity были мечи +2, то для проверки попадания надо было бы бросать d20-d6. Чем меньше, тем лучше! Как показала игровая практика, такая система реалистичнее и интереснее.

Все умения делятся на большие группы в соответствии с базовым параметром.

Классы

В Alternity тоже есть свои классы (профессии), но они вносят в игру гораздо меньше ограничений, чем D&D'шные. Ваш персонаж может быть воином (Combat Spec), свободным агентом (Free Agent), дипломатом (Diplomat) или техником (Tech Op). Каждая из этих профессий склонна к своему набору умений, а изучение

других сопряжено с большими усилиями, вот и вся разница. Внутри каждой профессии персонаж может выбрать карьеру, так сказать, подкласс. Combat Spec может быть солдатом или телохранителем, Free Agent – репортером или шпионом, Diplomat – специалистом по первому контакту или торговцем, а Tech Op - доктором или специалистом по термоядерным реакторам. Разумеется, зто не полный перечень возможных в пределах одного архетипа карьер.

Профессия и карьера – зто лишь направление развития персонажа, помогающее совершенствовать процесс отыгрыша. В Alternity классовости меньше, чем в AD&D, но гораздо больше, чем в GURPS.

Сражение

Как и в большинстве настольных RPG, сражение в Alternity проходит по раундам. Перед каждым раундом определяется очередность хода по четырем фазам раунда: Amazing, Good, Ordinary и Marginal. Очередность выясняется всеобщей проверкой т.н. Action Check - особого "умения", герои с лучшими результатами броска действуют в более ранних фазах раунда. В зависимости от атрибутов персонажа он может совершить больше одного действия за раунд - по одному действию в каждую фазу, начиная со своей стартовой.

Если значение атрибутов персонажа выходят за некий средний уровень, то применять против него некоторые умения становится сложнее (или легче). За обсчет зтого ответственность несут так называемые Resistance Modificators. Например, персонаж с подвижностью 13 получает +2 модификатор. Это значит, например, что по нему сложнее попасть из огнестрельного оружия. Стреляющий получит +2 пенальти (+d6) к своему умению Modern Weapons.

Если же в персонажа все-таки попали, то в дело вступает поединок брони и оружия. Каждое оружие характеризуется видом наносимого повреждения: ударное (Low Impact), высокоударное (High Impact) и знергетическое (Energy). Соответственно, броня может поглотить некоторое (переменное!) количество повреждения каждого вида. Возьмем, к примеру, Body Tank - тяжелую знергетическую броню. Она поглощает 2d4+1/2d4+1/2d4 единиц повреждения каждого поражающего зффекта. Но что, если часть удара пройдет через броню? Тут нам встречаются наши старые знакомые хит-поинты, но в совершенно новом варианте. По сравнению с AD&D их мало, очень мало. Реализм! А зто - десерт: в Alternity ЧЕТЫРЕ вида разных хитов! Это stun (шоковые), wound (ранения), mortal (смертельные) и fatigue (усталость). Что-то похожее я припоминаю в играх сериях X-COM, да и во многих не-фзнтези игровых системах подобные вещи встречаются.

Здесь все логично и четко. В зависимости от своей силы и поражающего зффекта оружие наносит разные повреждения в соответствии с результатом проверки умения (Ordinary/Good/Amazing). Например, Rail Gun. Он сносит d6w/d6+2w/d6m хитов. Заметьте, что, получив хотя бы одно повреждение в графе mortal, персонаж начинает умирать. Конечно, зтот процесс можно приостановить средствами первой помощи, но для основательного лечения его надо тащить к хирургу! Это вам подарок, товарищи манчкины! Здесь нет клериков - партийных аптечек, за один раунд восстанавливающих персонажа из минусов до полного здоровья. Чудес не бывает!

FRAAL

Десять тысяч лет назад три гигантских корабля с колонистами расы фраал, летящих со скоростью ниже световой, после долгого и тяжелейшего путешествия вышли на орбиту Земли. В результате серьезных поломок экипаж утратил большую часть знаний расы, включая и координаты их родного мира.

Высадившись на планету, колонисты начали строить поселения, но вскоре обнаружили коренных обитателей - людей. Будучи высокоразвитыми и гуманными существами, фраал попытались поднять уровень цивилизации местных обитателей, но не слишком преуспели в зтом, породив, однако, множество мифов. Люди развивали собственную культуру, и со временем фраал решили покинуть планету. Они вернулись в середине 20 века, спровоцировав истерию вокруг "летающих тарелок". Только в начале 21 века фраал решили, что люди настолько цивилизовались, что пришельцы могут безбоязненно раскрыть себя. Это было правильное решение. Две цивилизации практически слились в одну. Совместные усилия двух рас в результате свободного обмена знаниями привели к технологическому прорыву. Был создан простой,

но надежный двигатель, позволивший достичь звезд. Его действие отчасти напоминает "джамп" из романов Лукьяненко. Рука об руку начали фраал и люди свое шествие по галактике.

MECHALUS

Эти гуманоиды с планеты Aleer почти неотличимы от людей, и их история весьма сходна с земной, но лишь до определенного момента - изобретения компьютера. Здесь направления развития двух цивилизаций разошлись. Цивилизация с Aleer пошла по пути единения с машинами. Все представители этой расы являются продуктом биоинженерии и киборгизации. На раннем этапе освоения космоса киборги встретились с некой агрессивной, но низкоразвитой расой. Тяжелые крейсера механусов выжгли все население той планеты, за чем последовал жестокий психологический шок для всех жителей Aleer. Они осознали то, что сотворили, ужаснулись и с тех пор работают над подавлением в себе негативных эмоций и развитием позитивных. Через некоторое время земляне вступили с ними в контакт и назвали их механусами.

WEREN

Цивилизация этих физически могучих существ находилась на уровне, примерно соответствующему земной эпохе Возрождения, когда их открыли земляне. Вся жизнь weren посвящена битвам, но не просто дракам, а сражениям с философским подтекстом. Те немногие представители этой расы, что покидают материнскую планету, становятся солдатами в звездных войнах. Техника не слишком привлекает их, но они неплохо обходятся и своими средствами. Некий аналог дорсаи из книг Диксона.

T'SA

К моменту встречи с землянами эта раса уже создала свою небольшую звездную империю. Т'са - прирожденные ученые и техники, причем склонные к пацифизму. Их психология является чем-то средним между психологией (возьмем пример из fantasy) гномов-механиков и кендеров. Забавно, не так ли?

SESHEYAN

Земляне открыли эту расу, когда та находилась еще в каменном веке. Лишь немногие из sesheyan отваживаются покинуть свой мир и посмотреть на другие планеты. Их отношения с техникой еще более напряженные, чем у weren, однако, несмотря на это, им тоже нашлось место в космическом сообществе.

Киборги, мутанты и псионики

Какой же научно-фантастический роман обойдется без них? Стремясь охватить все аспекты такого рода литературы, Alternity, конечно же, включает в себя и правила, описывающие зти весьма распространенные понятия.

Хотите встроить себе... з... своему персонажу в голову нанокомпьютер? Никаких проблем! Подшить под кожу листовую броню? Раз плюнуть! Искусственные мускулы, органы чувств? Пожалуйста, пока не исчерпан предел переносимости организмом всей зтой механики. Правда, если в вас столь сильно желание напихать в себя побольше железяк, отчего бы вам не поиграть в Cyberpunk 2020 или Shadowrun?

Хотите, чтобы ваш персонаж плевался кислотой, был силен как сверхчеловек и видел в темноте? Сделайте его мутантом, но помните, что за все хорошее надо платить. Каждую положительную мутацию придется балансировать отрицательной. Периоды упадка сил, омерзительный внешний вид или что-то не менее ужасное - вот чем придется платить за сверхспособности.

Хотите сжигать врагов усилием воли или читать мысли окружающих? Это можно, но осторожно. Специально для любителей псионики в Alternity вводится новый класс - Mindwalker.

Миры Alternity

Разве может TSR выпустить ролевую систему и не сделать для нее пару отдельных сеттингов? Да никогда! Один за другим вышли два таких продукта, на подходе третий.

Star*Drive

Это основной сеттинг системы Alternity. Он играет в ней примерно ту же роль, что и Grayhawk в AD&D. У мира Star*Drive есть свои герои-NPC, чьи похождения описаны в нескольких художественных книгах. По давней TSRовской традиции, зтот сеттинг не обойден вниманием писателей, причем среди авторов есть и такое громкое имя, как Роберт Сильверберг.

В 2047 году началась новая зра - был разработан первый термоядерный реактор (в виду, наверное, имеется зкономически выгодный реактор; невыгодных и нынче немало). Началась зпоха мира и процветания. В 2064 году была колонизирована Луна, а в 2073 - Марс. В 2106 году в Индо-Африканской Лиге был создан масс-реактор, и через четыре года первый космический корабль, построенный по новой технологии, сошел со стапелей. За последующее 50 лет солнечная система была полностью колонизирована. В 2124 году раса фраал вступила в открытый контакт с землянами. Научные знания двух рас проложили им в 2160 году дорогу к звездам. Начался долгий период колонизации новых миров и создание межпланетных группировок. К середине XXIII века Империя Землян включала уже сотню звездных систем. Был установлен контакт с народами верен, мехалус, сешеян и т'са. Последнее привело в конце концов к Первой Галактической Войне (2299-2312). Солнечный Союз, в который вошли 26 звездных наций, занял место Империи Землян. Первые исследователи достигли the Verge - края галактики. Новые группировки создавались и распадались. В конце концов, в 2346 году восстание мутантов на Тау Кита привело ко Второй Галактической Войне. В 2375 году всякая связь с планетами the Verge прервалась. Война продолжалась еще почти столетие и завершилась созданием государства Galactic Concord. Связь с the Verge возобновилась, началась зпоха восстановления. Но перед молодой федерацией замаячила новая зловещая угроза - исследовательские зкспедиции к некоторым планетам показали, что они были полностью уничтожены за время изоляции некой неизвестной силой. Множество опасностей таит в себе вселенная, и некоторым из них должны противостоять приключенцы.

Год - 2501. Место - the Verge - рай для искателей приключений.

Dark·Matter

Это совсем новый сеттинг, по нему выпущена только базовая книга. Непонятно еще, будет ли он популярен.

В который раз наступило будущее. Как зто ни удивительно, и на сей раз оно оказалось темным. Или почти темным. Название зтого сеттинга можно перевести как "Темная Материя", хотя более адекватным переводом было бы "Темные Дела". Этот мир внешне очень похож на наш, но только на поверхности. Под ней бушуют страсти. Здесь подозрение пришло на смену доверию. Что, если ВСЕ истории бульварных газет - правда?..

Есть в зтом мире организация - Hoffman Institute, члены которой посвятили себя расхлебыванию всей зтой каши. Летающие тарелки, темная магия, демоны, правительственные заговоры - вот с чем придется иметь дело приключенцам.

Кому это интересно

На мой взгляд, если вам приходилось и нравилось играть в GURPS, то переходить на Alternity не имеет никакого смысла. Впрочем, Alternity существенно проще GURPS, хотя и слишком привязана к своему базовому сеттингу.

Всеми ожидаемая D&D 3rd edition создается на основе AD&D2 с учетом накопленного Alternity опыта, а зто кое о чем говорит. Лично я в последнее время слегка подустал от фентезийных RPG, и мне было приятно сделать некоторый зкскурс в совершенно иной раздел ролевых игр. Вспомните хотя бы, каким откровением стал в свое время Fallout.

Хотите попробовать поиграть сами? Начните с т.н. Fast-Play Games, которые можно скачать с сайта Wizards of the Coast. Там их три: Alternity Player's Handbook, Alternity Gamemaster Guide

и Alternity Dark·Matter. В них вы найдете базовые правила, которых вполне достаточно, чтобы попробовать поиграть в эту научно-фантастическую настольную RPG.

Перспективы

Некоторое время назад WotC и Blizzard заключили соглашение о создании настольных RPG на базе миров Diablo и StarCraft. Первый проект должен осуществится с использованием D&D (какое кощунство!), а второй - на основе Alternity. Настольные игры по Diablo II уже давно включены в каталоги WotC, а выход StarCraft RPG, по последним сведениям, ожидается в мае. Было бы любопытно взглянуть. Если этот проект окажется удачным, то почему бы не сделать ход и в другом направлении - создать CRPG по Alternity? Пусть даже и во вселенной того же StarCraft.

Помимо этого, в скором времени ожидается выход третьего базового сеттинга, Gamma World. Некогда TSR уже выпускала игры в этом постапокалиптическом мире, однако последний продукт вышел аж в 1993 году. Очевидно, недавний успех Fallout сподвиг Визардов на воскрешение этого мрачного мира, и кто знает – быть может, первая CRPG по Alternity будет сделана не по формуле StarCraft+Star*Drive, а Fallout+Gamma World.

Однако параллельно со столь приятными (в основном для руководства WotC) новостями есть и неприятные. Если базовые книги для Alternity (местные аналоги DMG и PHB) приносят кой-какую прибыль, то различные соурсбуки и прочие дополнительные материалы пользуются крайне низким спросом и практически себя не окупают. В итоге поддержка Star*Drive сворачивается, ограничиваясь редкой халявой в Интернете, а Dark·Matter перейдет на такой режим в ближайшее время, после выпуска еще нескольких дополнительных книг. Какая судьба ждет в этом смысле Gamma World – неизвестно; возможно, если он будет прилично продаваться, его раскрутят наравне с D&D 3d Edition.

Ведь, как уже говорилось, эта самая третья редакция весьма многое позаимствовала у Alternity, да и в дальнейшем ее планируют вести по обозначенному в научно-фантастической системе пути. Задача максимум – создание некоего TSR'овского аналога GURPS, с дайсом d20, лежащим в основе системы. Сомневаюсь, конечно, но кто его знает – может, у них и получится.

▲

Константин Подстрешный

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

*"Когда подохну я, меня не хороните!
Возьмите мое тело и в роме утопите.
В ногах и в головах поставьте мне бочонок,
Тогда червям могильным не жрать моих печенок."*
Пиратская песня

Жанр	Adventure
Издатель	LucasArts
Разработчик	LucasArts
Multiplayer	Конец 2000 года

В ТАВЕРНЕ, ЧТО ВОЗЛЕ ЮЖНОГО ЗАЛИВА, СЕГОДНЯ ВИДЕЛ ИНТЕРЕСНУЮ КАРТИНУ. ОБЛОКОТИВШИСЬ НА СТОЙКУ И ПУСТИВ СЛЕЗУ, В ОБНИМКУ С НЕБРИТЫМ БАЙКЕРОМ ПОНУРО СИДЕЛ МОЛОДОЙ БЛОНДИНЧИК ЩЕГОЛЬСКОГО ВИДА. ОН ЧТО-ТО ВТОЛКОВЫВАЛ УЖЕ ВЫРУБИВШЕМУСЯ ТОВАРИЩУ. ВО ИЗБЕЖАНИЕ ИСКАЖЕНИЙ, ЦИТИРУЮ РЕЧЬ МОЛОДОГО ГРУСТНОГО БЛОНДИНА ДОСЛОВНО.

Пора сваливать с этого проклятого острова. Медовый месяц прошел, Элейн дерется как дьяволица, грог кончился, обезьяны достали. Решительно пора отсюда делать ноги. Новый губернатор Чарльз установил свои порядки на острове и еще решил снести мой дом. С ним-то (с Чарльзом, то бишь) и предстоит бороться. Капиталист проклятый... Сплошная коммерция кругом. А где мертвый пират Ле Чак? Где приключения? Где, понимаешь, романтика карибского пиратства?

А еще Рон Гилберт* больше не пишет мне сценарии, это обидно... И Тим Шаффер** тоже ничего мне не пишет, это тоже обидно... Зато теперь историю моих похождений разрабатывают ребята, которые делали Sam and Max Hit the Road, – это приятно, но страшно. Не придется ли мне выворачивать наизнанку кошек и отрывать кому-нибудь голову?

Про грог я уже упоминал? Ничего, про него можно два раза. Эй, бармен! Еще пару кружек, и мне пора... Пора сматываться с этого острова!

* **Рон Гилберт** – автор The Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge. Покинул LucasArts уже лет пять как.

** **Тим Шаффер** – создатель легендарного FullThrottle. Ушел из LucasArts полгода назад.

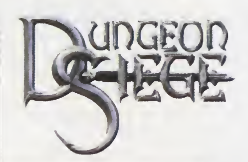
Комментарий Ивана Жилина: Эх, был бы я дядюшкой Лукасом, я бы ни за что не дал этим сэмовцам и максовцам пулемета. Я бы перестал, в конце концов, мучить бедного Гайбраша, в прошлой серии выглядевшего полным идиотом. Надо полагать, что в следующей он будет еще тупее. Да и сама игра, как ни жаль, стремительно деградировала – от сумасшедшего (принципиально алогичного!) стеба Гилберта в первой дилогии, до примитивной квестятины а-ля Шаффер в третьей. Фи.

А propos. Гайбраш мне враг, но истина дороже: ничего однозначно плохого в трехмерной адвентюре нет.

■ Согласно веяниям времени, Escape from Monkey Island будет трехмерным. Наверняка он получится таким же отличным, как и... э-э-э, вы не вспомните хотя бы один хороший трехмерный квест?

■ Оно опять дерется!

Кшаду



Тили-тили, трали-вали
Как бы нас не... обманули.
Частушка

Жанр	RPG
Издатель	Microsoft
Разработчик	Gas Powered Games
Дата выхода	Весна 2001

Слово вступительное. Пафосное

Эх, други мои человеки! В какое же время мы живем! В совершенно, можно сказать, удивительное время живем! История творится, причем прямо у нас с вами на глазах! И какая история! Самая что ни на есть историческая!

Что за левый пафос, удивитесь? Да при чем здесь пафос! Уж ежели вы и найдете человека, более меня не любящего громких слов, то, честное пионерское, придется вам ради этого ой как постараться! Однако воистину глаголется: коли жизнь заставит, то и петух соловьем запоет, и крокодил азбуку Морзе выучит. И мне, соответственно, пришлось заговорить "высоким штилем". А что делать прикажете?! Ну да обо всем по порядку.

Осада после Полного уничтожения

Есть в Штатах такая контора – Microsoft называется. Ну, вы должны вспомнить – это там, где Билл Гейтс работал. Так вот, славна сия контора многими деяниями в областях, так или иначе к компьютерам относящихся, – одни "форточки" чего стоят! Впрочем, не о них сейчас речь. А речь у нас о том, что до недавнего времени зело беспокоил меня вопрос. И даже не то, чтобы беспокоил, а так, вызывал определенный интерес. Но весьма серьезный. Интересовало же меня вот что: почему это микромягкие не занимаются ролевыми играми?

Думаю, вполне понятное любопытство. Ведь действительно так оно и было – до самого недавнего времени. Однако все течет, все меняется. Было время - и прошло. Первый звонок прозвенел от "Ашерона". Игра и называлась соответственно (хотя некоторые и переводят Asheron's Call как "Зов", но по мне, звонок – он и в Африке звонок). Но все же это было еще не совсем чтобы до конца. Онлайновые РПГ, знаете ли, нынче в моде... Появление Asheron's Call вполне можно было объяснить нехитрой формулой: все побежали, и я побежал. И тем не менее! Даже вирус СПИДа – и тот, наверное, догадался бы, что ждать осталось недолго: ну никак не могли столь отпетые буржуи пройти мимо лакомого ролевого куска. Особенно после миллионных тиражей Интерплеевских РПГ-шедевров.

Они и не прошли. Когда не так давно был анонсирован новый проект под название Dungeon Siege, издавать который собирается Microsoft, стало очевидным, что наконец-то один из самых злобных монстров капитализма простер свои когтистые лапы в доселе его не слишком интересовавшую сферу деятельности. Разработчиком грядущей игры выступила недавно основанная Крисом Тэйлором фирма Gas Powered Games. Он же, то есть этот самый Крис Тэйлор, и возглавил работы по созданию нового РПГ-чуда. Кто таков? Ну как же! Про "Тотальную Аннигиляцию", небось, все слышали? Так вот, именно Крис ее и осуществлял, причем, говорят, нехило управился. Вроде как больше аннигилировать там нечего, во всяком случае пока. Однако парень на этом не успокоился и принялся за новое дело.

Теперь, правда, вместо полного уничтожения – всего лишь осада. А вот интересно: прогресс это или регресс? Сам Тэйлор, конечно же, утверждает, что безусловный прогресс. А также Великое Явление, Новое Слово, Неземное Откровение и что-то еще в том же духе (может, и не совсем дословно так, но подразумевается-то точно нечто этакое). Ну-ну. Сколько их уже было. Всяческих Чудес, Слов, Явлений... Хотя, с другой стороны, просто так бы Microsoft в это дело наверняка не полез: очень уж чутки, поганцы, на запах деньжат. Да и имя все же у автора. Что ж, флаг им тогда в руки. А мы давайте-ка лучше посмотрим пока, чего они там такого напридумывали.

Повесть о настоящем человеке

Аки проклятый пашет сокол юный, лес рубя да пни корчуя. А того не ведает, что ворог лютый, колдовством черным насланный, разорил дом отчий да семью родную всю сгубил. И остался будущий герой один-одинешенек на свете белом. Почернел бо-

гатырь ликом с горя, взор его помутился, а в душе, доселе печали не знавшей, поселились тоска и ненависть к супостатам. Взял он топор свой верный да отправился в путь неблизкий, ведомый местью праведной, чтоб отплатить сполна злодеям-душегубам. Много тягот и лишений довелось испытать ему в своих странствиях, истребить врагов бессчетное количество, друзей верных обрести, что всегда готовы были поддержать словом и сталью. Чтобы, в конце концов, в самом вражьем логове поразить Темного Лорда прямо в его черное сердце.

Это, как вы уже наверное догадались, что-то вроде сюжета будущего шедевра. Что тут скажешь. Сюжет – он как бы сюжет и есть. И им, судя по всему, и останется. А потому пусть себе тихо-мирно валяется на родном дунгеон-сиеджевском серваке. Людей радует. Мы ж тем временем дальше двинемся. Прямиком непосредственно к техническим подробностям, ибо они суть основа основ.

А он все длится, длится, длится. Я не могу остановиться

Вот, к примеру, движок. Куда же приличной игре без приличного движка? Разве что на полку к отдельным (пусть даже не очень малочисленным) ценителям шареварного прекрасного. И тут надо отдать должное разработчиком, движок у них имеется. Специально для данной игры созданный. Трехмерный. Не нравится, что трехмерный? Ну а что ж вы хотели? Времена сейчас такие, 3Dшные. Да и что в этой трехмерности плохого? Игра тормозит? Дык, нет проблем! Идете, покупаете второй Дже Форс, тысячный пень, мозгов метров четыреста (это, ясно дело, приблизительно) - и все у вас побежит, да так, что на "Феррари" не догоните. Ах, деньги?! Ну вот, я вам про стратегию – а вы мне о тактике. Ладно, замяли... Зато красота какая! В том смысле, что надеюсь на то, что она будет. Иначе, без красоты-то, на фига вся эта трехмерность вообще нужна!?

Но одной красотою кого ныне удивишь? Народ, понимаете, совсем пошел избалованный. Того ему мало, этого ему недостаточно. Для таких особо привередливых орлы из GPG придумали штуку под названием continuous world technology. Что за наворот, спросите? Элементарно! Вот, к примеру, как сейчас происходит: идете вы, идете, вдруг – БАХ! Новая локация! Помещенье какое-нибудь или подземелье. И сидите вы у своего железного друга, уставившись в надпись "loading...", и ждете, когда же эта чертова локация загрузится. А с новой технологией вам этого делать совсем не придется, потому как переход будет плавный и без загрузок.

Ну и, разумеется, все основные достижения, что придумала и еще придумает двигательная наука, в новом движке также присутствовать будут, тут уж можно не сомневаться. Вплоть до редактора, чтобы можно было самому чего-нибудь склепать. Карты новые, квесты... Да стоит ли говорить об этом - геймеры наверняка все знают лучше самих разработчиков. В теории. А вот на практике... Да уж, практика нас пока что в этом плане особо не балует. Обидно, досадно, но ладно...

Что там дальше? Во! Хотят РПГ со стратегией объединить! Это я уже касательно интерфейса. Народу, знаете ли, в партии может быть аж до десяти персон, и надо со всей этой толпой в бою как-то управляться. И не только в бою. А в RTS как? Там все просто. Тот делает это, этот - то. Этот пошел туда, тот - сюда. Лишь бы карты хватило. А стоит вражине какому объявиться – так сразу все как один! Только цель укажи. А можно даже и не указывать. Подобная автономность характеров и будет присутствовать в новой игре. А сам игрок - типа Верховный Главнокомандующий. Руководит и направляет. По мне, так нормально. Единственное – кажется, что сие уже в BG присутствовало. Ну, да может, это я недопонял. Игра выйдет - разберемся.

Зато чего точно в BG не было - возможности разбивать партию. Например, одни воюют, а другие добро таскают, да еще сбывают его в ближайшей торговой точке, а также делают необходимые в хозяйстве закупки. В игре для этого даже специальные персонажи предусмотрены, вроде носильщиков. Круто, однако! Надеюсь только, что те типы, которые торговлей заниматься будут, не смогут сделать ноги со всем кровно нажитым. Это было бы уж как-то чересчур прогрессивно, на мой взгляд.

Бои будут в реальном времени, но с возможностью делать паузы – штука, знакомая по все той же BG, справимся. Как и в любой правильной фэнтези, в Dungeon Siege драться можно будет как делом, так и словом (не простым, разумеется, а волшебным). Однако общество тамошнее - бесклассовое. А это значит, что любой персонаж может быть кем угодно и совершенствоваться в любой дисциплине, была бы экспа.

Кстати, насчет экспы. Обещают, что с монстрами проблем не будет - только успевай бить и мочить. И арсенал для этого тоже будет соответствующий. Оружие всякое, спеллы. Никто не уйдет обиженным или обделенным... Если же кому-то все же покажется, что набор, например, заклинаний не слишком богат и поэтому

враги мрут не так охотно, как того хотелось бы, то разработчики предоставят ему право создать свои собственные заклинания. С помощью все того же редактора, разумеется. Черт, клево! Что бы такого придумать-то? А, ладно. Не время пока. До релиза бы дожить...

Ну что ж, и напоследок, пожалуй, – пара слов про мультиплейер. Он будет. Мало пары слов? ОК, добавлю еще несколько. Мультяхи будет аж целых два вида. Первый – обычный, как везде. А второй - что-то вроде миссий, как в стратегиях. Типа круто и все такое? Рад за вас. На сервере одновременно смогут находиться до десяти человек. Сие оставлю без комментариев.

Слово краткое, заключительное

Все, однако. Таким вот оно и будет - это самое Новое Слово и-прочее-прочее-прочее... Что ж, вполне мило. Однако, на мой взгляд, тот же "Вампир" обещает куда как больше. И уже совсем скоро. Может, скромность - признак крутизны? Только со скромностью, вроде, тоже как-то не очень. Правда, и у "Вампира" еще неизвестно, что получится. Короче, поживем - увидим. Год всего лишь и остался. Мелочь. Как-нибудь протянем.

Комментарий Ивана Жилина: Однако, если микрый софт хочет делать на чем-то деньги – он их на этом делает. Но заковыка в том, что, как ни странно, при этом он ухитряется выпускать если и не нетленные шедевры, то очень и очень приличные вещи, во всяком случае, откровенного отстоя не гонит. Так что, я полагаю, если у кого уже и появилась злобная ухмылка и пришли на ум всякие разности про дядюшку Билли, то не прав этот кто-то. Очень даже не прав. Цыплят принято считать по осени (в данном случае – по следующей весне), и только тогда можно будет начинать вопить о коммерциализации и попсе.

Но вообще говоря, RTS+RPG= неизвестно что. Может и какая дурь вроде Аллодов получиться... ▲

Зубр

Zak Mc Kracken 2v

Жанр	Adventure
Издатель	Не плонируется
Разработчик	Mosterton Software
Требуется	P-166, 16Mb RAM Windows95/98, DirectX7
Дата выхода	"когдо будет готово"

Жалобы...

Жанр adventure переживает сейчас далеко не лучшие времена. За последний год квестов вышло всего ничего, не более десяти штук. В разработке находится и того меньше. Одна надежда - нам все-таки пообещали Monkey Island 4, правда в полном 3D. Тяжелая ситуация, может быть, даже безвыходная. Не то, что лет здак десять назад...

Это было золотое время для жанра. Шикарнейшие квесты выходили пачками. Sierra и Lucas Arts выпускали по паре хитов в год каждая; Larry, Space Quest, Monkey Island и еще много-много других громких названий не сходили с уст игроманов всего мира...

Lucas Arts вообще всегда была интересной компанией. Ее квесты могли быть о чем угодно - о детях, о космонавтах, о байкерах, наконец, но все их объединяли две вещи: бесподобный сюжет, с голливудским (сказывается все-таки кинематографическое прошлое, настоящее и, наверное, будущее) размахом рассказывающий любую, пусть даже самую незатейливую историю, и юмор, который не дает игроку ни на минуту забыть, что он играет именно в квест от Lucas Arts.

Lucas Arts, носившая тогда еще имя LucasFilm Games, начала свою карьеру в квестостроительстве с нескольких, сейчас, увы, многими забытых, но тем не менее весьма интересных продуктов, большинство из которых, к сожалению, так и не получили продолжения. Среди них были игры об Индиане Джонсе, Maniac Mansion, повествующая о приключениях группы друзей в доме сумасшедшего ученого, сиквел которой, Day Of The Tentacle, долгое время оставался эталоном для юмористических квестов, и...

...Zak McKracken

который был очень красивой для своего времени адвентюрой (исключительно EGA графика, 88 год, если кому интересно) с неплохой музыкой, MIDI-версия которой до сих пор бродит по Интернету, обладал фирменным Лукасовским интерфейсом системы SCUMM, который появился еще в Maniac Mansion и дожил аж до Monkey Island 3 без существенных изменений, а также не менее Лукасовским сюжетом. Кстати, в игре активно использовалась одна из основных "фишек" игр от LucasFilm Games тех лет – многогеройность, делавшая игру, кроме всего прочего, крайне непростой для прохождения и интересной.

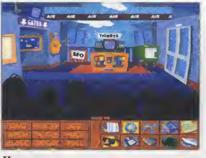
Надеюсь, все понимают, что это означает? Правильно. Мы опять спасали мир от совершенно неминуемой гибели, попутно стараясь не выглядеть полными идиотами и помогая всем встречным. Злодеи неотвратимо несли заслуженное наказание, мир получал не вполне заслуженное спасение, а мы - вполне заслуженный отдых. Это вкратце, а теперь поподробнее о главном герое и его деяниях...

Итак, Зак МакКракен - обычный журналист, работает в одной из дешевых газетенок, которые в изобилии присутствуют на витрине каждого газетного киоска в Сан-Франциско. В сферу его интересов входят такие, несомненно интересные и важные для всего человечества события, как появление тараканов-убийц на улицах родного города, фермеры, покусанные коровами, и, что самое главное, Единственная и Неповторимая Двухголовая Белка. Как раз такую совсем недавно застали в Канаде за непристойным занятием – пуганием туристов. Будучи, бесспорно, самым большим специалистом по двухголовым белкам, Зак отправляется в Канаду, чтобы расследовать зто странное происшествие. Тут-то все и начинается...

С помощью своих друзей Зак раскрывает множество тайн и заговоров, приоткрывает завесу неизвестности над судьбой Короля рок-н-ролла (я всегда подозревал, что он не из нашего мира), встречается с той самой ужасной Двухголовой белкой... ну, и попутно уже во второй раз спасает мир от злобных пришельцев.

Не Лукасом единым...

К сожалению, в Lucas Arts последнее время ударились в самоклонирование - выпуск все новых и новых игрушек по мотивам очередной серии "Звездных Войн", и им совершенно некогда подумать о простых любителях адвентюр.



Но есть, есть все-таки люди, готовые возродить любимый жанр.

Никому не известная команда разработчиков-энтузиастов Masterton Software вот уже более двух лет работает над продолжением приключений Зака МакКракена. Делают они это исключительно из любви к жанру и денег за игру брать не собираются, выложив полную версию в Интернет, когда она будет готова. Правда, скачать ее оттуда будет занятием довольно проблематичным, учитывая размер финальной версии - более двухсот мегабайт. А еще существует ма-аленькая проблема правового характера. Masterton Software обращались в Lucas Arts за разрешением на использование их персонажа в своей игре, ответа получить не удалось. То есть, как только игра будет готова, ребят могут вежливо попросить прекратить ее распространение. Будет очень обидно...

И тут подоспела дема...

Будучи довольно сильно занятыми разработкой, Masterton Software все же сжалились над бедными квестопочитателями и выложили на свой сайт играбельную (точнее сказать, запускабельную) демо-версию в дополнение к куче скриншотов. Честно говоря, смысл этого акта милосердия мне не понятен, ибо: сия дема НЕ СОДЕРЖИТ ни одного живого персонажа, активных точек в локациях, ни одного предмета, пригодного для помещения в инвентарь. Зато в наличии имеются: две локации плюс одна секретная, вступительная заставка (спасибо), курсор (ура!), дверь, которую можно открыть, и несколько абсолютно бесполезных предметов в инвентаре. И еще расслабленно летящее по небу облачко - видимо, в доказательство тому, что анимация в игре все же будет.

Писать про такую дему - одно удовольствие. Все равно что скриншоты описывать. Приступим.

Все оформлено в лучших традициях Lucas Arts - тот самый интерфейс, который мы все так любим, интерьеры, наделенные свойством не иметь прямых углов и прямых же линий. Совершенно посторонние, на первый взгляд, предметы в инвентаре, что тоже приветствуется.

Качество графики довольно высокое, доступны разрешения вплоть до 1024x768 и True Color.

Что еще нужно хорошему рисованному квесту? Наверное, озвучка. К сожалению, демка совершенно не оборудована звуком. Хотелось бы верить, что для озвучивания персонажей Masterton Software пригласят кого-нибудь со стороны, а не займутся этим самостоятельно... Зато музыка точно будет качественной - ее для игры напишут друзья разработчиков из группы Mocca FX, играющей джаз, фанк и поп-рок.

А еще нам обещают именно то, за что мы так любим Лукасовские игры, — бесподобные диалоги и сюжет, все тонкости которого разработчики упорно отказываются нам раскрыть, мотивируя это тем, что не хотят портить удовольствие от игры...

Самое обидное, что в деме нет персонажей - совершенно невозможно оценить качество анимации. Правда, авторы утверждают, что все задники к игре давно готовы, а сейчас, как и все последние полгода, они работают исключительно над прорисовкой персонажей.

Свет в конце тоннеля

Учитывая все вышесказанное и написанное, можно говорить, конечно, не о спасителе жанра, но о достойном продолжателе славных традиций. Если только у авторов хватит энтузиазма, терпения и возможностей довести проект до победного конца и если у них все же не возникнет проблем с Лукасами. А там - кто знает, быть может, за ними потянутся и другие, а может быть, и сами Lucas Arts вспомнят, что когда-то они были законодателями в мире квестов...

Комментарий Ивана Жилина: Эх, хорошо бы, еще кто-нибудь вспомнил, что вообще такой был — мир квестов (тьфу! противное слово! адвентюр, конечно, а не квестов!). А так, в принципе, дядя Лукас по-прежнему рулит индустрией — просто потому, что кроме него никто активно и мощно адвентюры не делает и на рынок их не продвигает. Да, в принципе, продукцию других контор и берут вяловато. Но вот почему он сам не эксплуатирует некогда хитовые (и потенциально прибыльные) свои старые идеи — не понимаю. Вот и приходится браться за дело неформалам, фанатам. Самодеятельность — это, конечно, хорошо, но все ж хотелось бы посмотреть и на "отцов" в деле.

Однако "отцы" заняты исключительно срубанием бабок — см. официальный анонс Лукасом Monkey Island IV.

Илья Николаевич

Call of Chtulhu: Dark Corners of the Earth

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Heodfirst Productions
Дата выхода	4 квортол 2001 годо

В ОДНОМ ЧЕРНОМ-ЧЕРНОМ ГОРОДЕ...

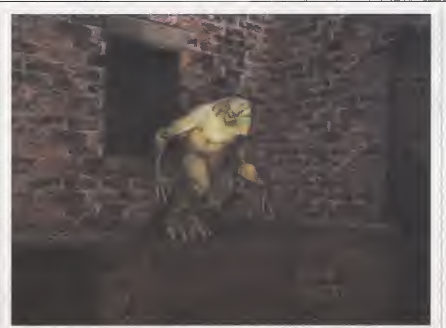
Произведения Говарда Филлипса Лавкрафта о мире Ктулху, которые сам автор называет мифами, можно называть какими угодно, но не добрыми. Мрачные урбанистические пейзажи, где очень редко светит солнце и еще реже не идет дождь соседствуют в них с черной магией. Донельзя оптимистические повествования о силах тьмы, истинные гимны злу - вот что такое Ктулху. Естественно, любителей этих радостных мифов в мире насчитывается огромное количество, поэтому настольная ролевая система - The Call of Chtulhu, созданная на основе произведений Лавкрафта, стала очень популярной. А теперь, с помощью ребят из Headfirst Productions, вызвавшихся добровольно сеять семена зла в народные массы, и любители компьютерных развлечений получат возможность окунуться в мир непрекращающегося насилия...

Зачем?

Окунаться в мир зла и насилия мы будем в образе детектива, расследующего таинственное исчезновение некоего человека. В процессе расследования побываем в мирах из четырех новелл мастера Лавкрафта, успеем понять, что за пропажей никчемного человечишки стоят очень грозные силы, зло опутывают своими сетями нашу реальность и все остальное в этом духе. Жанровую принадлежность грядущего ужастика определить довольно трудно. Нам обещают передвижение в стиле Trespasser, то есть с поворотами головы и большими пространствами для исследования. У людей это называется Action\Adventure с элементами RPG. Не обойдется и без головоломок, решать которые мы будем, как обещано, несколькими способами.

Мало того, что тушка игрока будет безжалостно разделена на зоны поражения (ай, какие садисты...), так ведь еще и кусание злобными монстрами каждой из этих зон будет по-своему сказываться на восприятии игроком действительности.

Проблема бедного детектива состоит в том, что по сравнению с порождениями тьмы он довольно тщедушен и умеет главным образом очень быстро умирать. Чтобы предотвратить это печальное событие, придется постоянно прятаться по углам, моля Бога, чтобы нас не заметили. Довольно весомыми аргументами в споре с туповатыми зомби могут стать дробовик и автомат Томпсона, но, к сожалению, патроны не бесконечны...в самый ответственный момент дробовик делает "щелк", и тяжелая лапа очередной гадины сносит нам голову...обидно, но думать надо было раньше.



Пациент умер от вскрытия

Любите Квейк? Нравятся нелепые индикаторы здоровья и брони, расклеенные по углам границ восприятия действительности морпеха? Считаете, что легкое покраснение экрана является достойным результатом попадания в голову неуправляемой ракеты? По-вашему, смерти должно предшествовать лишь число "5%" на том самом дурацком счетчике здоровья? Да что вы... Настоящая смерть заметно больнее. И веселее. Уволен, выносите.

ЕЩЕ НАМ ОБЕЩАЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ АБСОЛЮТНО С ЛЮБЫМИ ОБЪЕКТАМИ И ИХ ПОЛНЕЙШУЮ ДЕФОРМАЦИЮ. ТО ЕСТЬ, ХВАТАЕМ СВИНЦОВУЮ ТРУБУ, ЭТО У НАС ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, И ДЕФОРМИРУЕМ ЕЙ МОРДУ БЛИЖАЙШЕГО ГАДА.

Для нормальных садистов продолжим. Вспомните еще раз Trespasser, попозже скажу, зачем. А пока – приступим. По версии, несомненно, правильных ребят из Headfirst Productions, смерть в игре должна быть максимально приближенной к жизни (каламбур, однако!). Поэтому в спешном порядке добрые любители Лавкрафта соизволили преподнести нам несколько гастрономических новшеств, несказанно разнообразящих жизнь обычного детектива. Мало того, что тушка игрока будет безжалостно разделена на зоны поражения (ай, какие садисты...), так ведь еще и кусание злобными монстрами каждой из этих зон будет посвоему сказываться на восприятии игроком действительности. Так, например, принудительное удаление одной из нижних конечностей (по сути, не такое уж и тяжелое ранение...) приведет к противному прихрамыванию персонажа и, естественно, подрагиванию картинки в целом. Угадайте, к чему приведет попадание в голову.

Кстати, о голове. Тех самых нелепых индикаторов здоровья и брони не будет. Не зря я напомнил о Trespasser. Что? А вот и нет! Наш детектив мужского полу, поэтому тем, о чем вы только что подумали, вовсе не обладает. Зато когда по лицу стекают тонкие струйки крови, нас тотально шатает и мир перед глазами плывет, все становится предельно понятно и без всяких процентов. Аптечек не будет – вы что, серьезно думали, что пулевое отверстие заклеивают пластырем? Шприц с обезболивающим куда надо, транквилизаторы туда же – и вперед. И ничего, что полноги уже нет и легкое прострелено...

Фу, как красиво...

Со стороны разработчиков было бы неповторимым свинством не снабдить все это хорошим движком. Нам нужно, чтобы было страшно, как в Nocturne, а не как, простите, например, в Die Hard Trilogy 2, в смысле, не за свое психическое здоровье. И, кажется, Headfirst не собираются делать нам гадостей. Движок, на котором будет построено действо, разрабатывается уже более трех лет, но авторы заявляют, что еще не совсем удовлетворены своим детищем. Честно говоря, слабо понимаю, почему. Те скриншоты, что имеются сейчас в наличии, демонстрируют нечто, довольно сложно отличимое от картинки, рендеренной в 3D Studio. Особенно сильное впечатление производят тени. Ничего не скажешь, красиво. Более того, пугает. Медленно ползущая по стене тень зубастого монстра, обычный для таких игр вентилятор с лучами света между лопастями...

Еще нам обещают возможность взаимодействия абсолютно с любыми объектами и их полнейшая деформация. То есть, хватаем свинцовую трубу, это у нас взаимодействие, и деформируем ей морду ближайшего гада.

О прочих технических достижениях пока скромно умалчивается, но, похоже, что они все же есть. Все-таки, скриншоты уж слишком, нереально красивы. И страшны.

Ложка дегтя...

Так, в завершение...во-первых, Headfirst до сих пор не нашли издателя, а это пугает – игра такого класса должна быть под опекой жирного паблишера, необходимы ведь постоянные отстегивания немаленьких сумм на разработку, на найм церковного хора с органом (в такой игре подобная музыка должна, нет, обязана, быть по определению), на другие мелочи...во-вторых, дорогие мои любители черной магии, поглазеть на зомби с правильными тенями вы сможете только в конце 2001 года. А что вы хотели? Так что ждем. И надеемся на лучшее...

Комментарий Ивана Жилина

Если подумать, то со времен старого и всенепременно доброго Alone in the Dark (только первая часть, без всего прочего!) народ так и не был накормлен действительно хорошей игрой по Лавкрафту. А ведь достойнейший был писатель, кстати, и книжки его действительно иной раз страшно читать – очень реалистично и пугающе работал товарищ, прямо-таки в манере Босха, ежели ее на язык литературы переложить.

А то, что экшен, сюжетом подкрашенный, будет вместо чистого RPG или там адвентюры, так это не страшно. То есть неприятно, конечно, но не страшно. В конце концов, Alone тоже был вполне экшенным продуктом – и ничего, все, кому надо, съели и активно просили добавки. Так и было, поверьте. Я сам просил.

Андрей Алаев

Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor

Жанр	RPG
Издатель	SSI
Разработчик	Stormfront
Дата выхода	Конец 2000 годо

Эх, было когда-то славное времечко для игрока в ролевки, время стареньких ультим и визардрей, бардс тейлов и голдбоксов! Конечно, AD&D ни в коем случае не был богом, но пророк у системы был только один - SSI, выпускавшая разработки многих студий и команд. За десять лет безраздельного господства появилось немало проходных игр, но были и очевидные успехи, в числе которых - серия Gold Box и, в частности, первая голдбоксина и она же первая игра, применявшая правила AD&D второй редакции, - Pool of Radiance.

Ушли в прошлое времена исключительной лицензии SSI на любой компьютерный продукт под маркой AD&D, основные права теперь находятся у Interplay, активно эксплуатирующей это направление. Ушли в прошлое и времена исключительных лицензий вообще: то Sierra выпустит какой-нибудь Birthright, то Wizards of the Coast продадут право на очередную разработку игры в Forgotten Realms мощной компании Mindscape, нынешним хозяевам SSI. С этим фактом уйдет скоро в прошлое и этап временного отхода SSI с позиций одного из ведущих разработчиков ролевых игр и временного же прекращения выпуска RPG вообще (со времен выхода Thunderscape прошло уже 5 лет!). Спячка кончилась, монстры проснулись. Проект Pool of Radiance II не умер, оброс жизненными подробностями и обещает не стать долгостроем, выйдя буквально в конце этого года.

О, Миф Дараннор! Сколько раз посещали твои седые руины благородные партии приключенцев! Легендарное место, арена побед и поражений, более всего прославившаяся в народе после Eye of the Beholder III, по ходу действия коего обитатели развалин были сметены с дороги паровым катком из четырех героев, прошедших первые две серии бехолдера и прокачанных по самые манчкинские уши.

Снова в Миф Драннор

Разработчиками PoR II стала команда Stromfront. В принципе, большим количеством игр ребята похвастаться не могут, хотя выпуск всего одной такой стратегии, как Stronghold, говорит о многом. Зато некогда они плодотворно работали над серией GoldBox, в частности, делали дилогию Savage Frontier, а в помощь им даны люди, вручившие путевку в жизнь первому Pool of Radiance.

Название пока временное, рабочее, хотя все большая раскрутка его в сетевых и ролево-озабоченных СМИ указывает, что нет ничего более постоянного, чем временное. Во всяком случае можно совершенно однозначно сказать, что не изменится подзаголовок игры – The Ruins of Myth Drannor.

О, Миф Дараннор! Сколько раз посещали твои седые руины благородные партии приключенцев! Легендарное место, арена побед и поражений, более всего прославившаяся в народе после Eye of the Beholder III, по ходу действия коего обитатели развалин были сметены с дороги паровым катком из четырех героев, прошедших первые две серии бехолдера и прокачанных по самые манчкинские уши. Впрочем, в настольном варианте AD&D Миф – не менее легендарное место. Некогда – эльфийская столица, красивейший и мощнейший город Затерянных Царств, оплот мира, дружбы и жевательного табаку, место единения в блаженном экстазе эльфов, гномов и людей. Со всех сторон света туда стекались путники, полюбоваться на красоты и обучаться магии в лучших ВМЗах (высших магических заведениях) страны.

Но все течет, все меняется. Нет больше прекрасного Миф Драннора, а есть Миф Драннор ужасный, населенный невиданными злыднями и пропитанный духом черной магии. Самое лучшее место для засылки охотников на экспу и весьма популярное – издан даже соответствующий Myth Drannor Boxed Set, содержащий тучу информации на тему "как создать и провести модуль в Миф Дранноре". Кстати, этот сет активно используется разработчиками PoR II, в частности, при создании монстров.

Однако, хотя посещение Драннора – основная цель игры и похождения по нему займут большую часть игрового времени, все же некоторая увязка с первым Pool of Radiance имеется. Каша заваривается в Новом Флане, через десять лет после уничтожения злобного демона Тирантраксуса (напомню, демон сей был столь живуч, что уничтожать его пришлось на протяжении аж четырех игр). Как обычно, начинают происходить странные события, за которыми, натурально, стоит некая злая сила, и довольно быстро выясняется, что зло тянет свои длинные руки прямиком из Миф Драннора. Немедленно появляется (кто бы вы думали? Ни за что не угадаете!)... Эльминстер, не иначе как с возгласом: "Меня, наверно, будут убивать!". И если разработчики как-нибудь не вынесут почтенного спасителя Затерянных Земель за скобки, то убивать будут непременно.

Так вот, о чем бишь я? А, Эльминстер! Сей многомудрый муж и направляет нашу с вами партию на путь истинный – в Миф Драннор. Что случится дальше – неведомо... точнее, очень даже ведомо – каждый монстр в окрестностях руин будет превращен в кровавое месиво, все ненужные NPC также будут жестоко убиты, все сокровища собраны до последней медной монетки и... ах, чуть не забыл – убьют или, в крайнем случае, ограбят Эльминстера.

Что угодно, но оставьте мне паладинов!

PoR II: Ruins of Myth Drannor впервые на компьютерном экране, если успеет, будет использовать D&D 3d Edition. В принципе, Neverwinter Nights может выйти раньше и испортить Stormfront весь праздник, а заодно и лишить SSI такого мощного рекламного хода, но зто кажется мне маловероятным. Как уже известно, третья редакция отличается от второй большей логичностью, менее закрученными правилами (не путайте "закрученные" и "навороченные"!) и гибкостью. Конечно, никакие редакции не сделают из AD&D GURPS, но лучше так, чем никак.

Но самая отрадная новость касается вовсе даже не редакции правил, используемой в игре (в конце концов, зто дело десятое), а наличия партии. Ура, ура и еще раз ура – разработчики постепенно ощущают необходимость вернуться на круги своя и все чаще позволяют игроку с самого начала генерить партию. На сей раз в нашем распоряжении классическая четверка плюс два свободных слота под NPC.

ТО ЕСТЬ, ЕСЛИ, СКАЖЕМ, ЗА МИНУТУ В ВАШ ГЕНИАЛЬНЫЙ МОЗГ НЕ ПРИДЕТ НИ ОДНОЙ ПУТНОЙ КОМАНДЫ ДЛЯ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА, ТОТ ВСЕГО ЛИШЬ ВСТАНЕТ В ЗАЩИТНУЮ СТОЙКУ, И ХОД ПЕРЕЙДЕТ К СЛЕДУЮЩЕМУ МОНСТРУ ИЛИ СОПАРТЕЙЦУ.

Единственное, что внушает опасения – какой-то куцый набор рас и классов. То есть поначалу планировался полный джентльменский набор, затем начала поступать информация разного рода: то паладинов, то бардов отменяют, то чуть ли не магов и полуэльфов заодно хотят оставить за пределами дозволенного игроку. В данном вопросе сейчас имеет место быть полная неопределенность, и даже официальному сайту окончательно доверять нельзя. В относительно ближайшее время, очевидно, будет принято решение о вклю-

чении или невключении в игру разнообразных расо-классовых фич. До тех пор остается только молиться, чтобы дозволили паладинам остаться...

Приблизительно такая же неопределенность касается и боев. Первые сведения о PoR II гласили, что сражения собираются сделать в духе японских консольных RPG, здакий реалтайм с ма-а-аленьким простором для тактических решений. Однако, судя по всему, зто будет обычный походовый бой, но с лимитом времени, как в шахматах. То есть, если, скажем, за минуту в ваш гениальный мозг не придет ни одной путной команды для вашего персонажа, тот всего лишь встанет в защитную стойку, и ход перейдет к следующему – монстру или сопартейцу. В мультиплеере зтот момент даст преимущества быстро соображающим игрокам, в сингле же лимит на обдумывание хода можно растянуть до достаточно комфортной величины.

Сам игровой процесс предполагается сделать сбалансированным – уделить внимание как развитию сюжетной линии, так и сражениям (их бы устами...). Если все получится, то по крайней мере мы увидим относительно взвешенную игру, а вспомним: именно баланс между сражениями и сюжетом отличал всегда серию GoldBox. Кроме того, в Pool of Radiance II предполагается вставить буквально чертову пропасть побочных квестов, что, как известно, обеспечивает приличную replay value, то бишь “переиграбельность”. Этот момент еще не до конца прояснен – то ли квесты будут намешиваться в каждую игру, как в Diablo, то ли просто само их количество сделает почти нереальным выполнение всех в пределах одной партии.

И пару слов об искусстве...

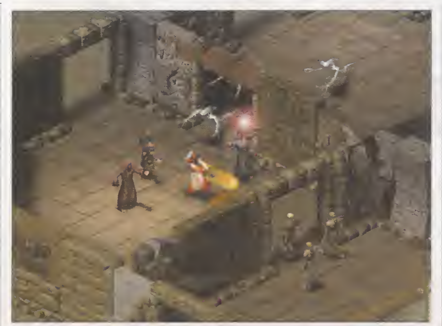
Более всего разработчики нынче гордятся своим движком, и хотя для игр ролевых графика есть дело далеко не первое, надо признать: выглядит все совершенно отпадно. Изометрия, куда наконец-то добавились трехмерные модели персонажей и монстров, которые, к тому же, обещают быть анимированы по высшему классу. Даже тяжелое дыхание долго бежавшего персонажа будет отображено, причем довольно простым способом – наложением особых текстур. А ведь помимо зтого, заметьте, все окружение интерактивно! То есть, “все” – в разумных пределах, но абсолютно статичными объекты точно не будут.

Можно, например, сдвинуть столы в таверне в некое подобие баррикады, а потом еще на зти самые столы запрыгнуть и махать мечом оттуда, получая бонус к атакам против копошащихся внизу противников. Разумеется, ломать бочки и ящики принято в RPG испокон веку, а вот возможность закрыть дверь, а для верности еще и припереть ее каким-нибудь шкафом, чтобы остановить монстров – зто уже что-то новое! Конечно, все зто – детали и частности, но приятно до безобразия.

Стоит упомянуть, что, к великому прискорбию всей прогрессивной общественности, мультиплеер будет. Будет гнусный, хак-слашовый мультиплеер с жестким ограничением обдумывания хода, с тупым, наверное, дефматчем. Тирантраксус их всех задави, зачем? Разве можно так нагло продаваться, хоть и частично, хоть и немного...

Эпическая сага в одном томе

Так уж повелось (кстати, именно с GoldBox'ов и повелось), что игры по AD&D складываются в саги – трилогии, а иной раз даже тетралогии. В каждой игре обычно стоял некий барьер (искусственный или естественный) для набора зкспы или уровней, что позволяло переносить партию из серии в серию, набирая по 6-8 уровней в части. Именно по зтому принципу делался и Baldur's Gate, именно такого подхода было логичнее всего ожидать и от



продолжателя классических традиций, Pool of Radiance II.

Но не тут-то было! Судя по всему, переноса персонажей в следующую игру, буде таковая окажется, не предусмотрено. Зато в самом Ruins of Myth Drannor можно будет любовно прокачать героев аж до 16-го уровня и успеть поколдовать заклинания восьмого уровня. Только представьте себе, какие возможности открывает такой подход к делу! И это ведь не сюжетно-ориентированный Planescape, который был вообще неоправданно щедр на экспу, а обычная, сбалансированная ролевка, приятная не избалованному изысканными блюдами манчкину. Это снимает и проблему магических шмоток, которые персонаж может перетащить из игры в игру, и с которой еще неизвестно как справятся Bioware при разработке Baldur's Gate II – персонаж там к концу игры был более чем здорово упакован, что вполне способно угробить баланс.

Судя по всему, переноса персонажей в следующую игру, буде таковая окажется, не предусмотрено. Зато в самом Ruins of Myth Drannor можно будет любовно прокачать героев аж до 16-го уровня и успеть поколдовать заклинания восьмого уровня.

Конечно, приятно перетаскивать практически родных героев из серии в серию, да и играть в любом случае становится легче, но ради четкого баланса этим можно пожертвовать, и лично я распрощаюсь с этой возможностью без сожаления. Но все же... Дело в том, что хотя PoR II продукт совершенно самостоятельный и независимый как от будущих, так и от прошлых игр, его сюжетная линия рассчитана на три части. То есть в отдаленных планах у Stormfront и SSI еще две аналогичные ролевые игры, которые, между тем, не будут связаны переносом героев. Очень, знаете ли, необычный подход. Непонятный, я бы сказал.

Да, проект заявлен многообещающий, как минимум – изрядная альтернатива играм от Bioware. Именно эта команда показала, как можно воплотить идеи старых голдбоксов на новом техническом и идейном уровне – в чем-то лучше, в чем-то хуже, но в общем и целом хорошо. Теперь пришла пора посмотреть, как классику реинкарнируют сами отцы-основатели.

Комментарий Ивана Жилина

Серьезный претендент на звание лучшей RPG двухтысячного года, без сомнения, хотя соревноваться с "Арканумом" – это вам не фунт изюму! В любом случае, хоть AD&D и попса, любой игре на ее основе обеспечен стабильный сбыт, мощная база фанатов и прочие практически бесплатные плюшки. И, что самое удивительное, при всех халявных плюшках очень часто AD&D-продукты удаются на редкость прилично. Так или иначе, лучшая или не лучшая – а весьма достойная вещь должна получиться. Тьфу-тьфу, но хоть один мощный проект, не являющийся (пока!) проклятым долгострофем.

Илья Николаевич

Martian Gothic: Unification

Into the night moonless cold and black
Hell is waiting, there is no turning back
Suddenly the air was on fire
Your buddy never had a chance
His blood on your hands you'll never forget
His cold and lifeless glance
Iron Savior, Unification, "Eye to Eye"

Жанр	Action\Adventure
Издатель	Take 2 Interactive\"Бука"
Разработчик	Creative reality
Дата выхода	Середина 2000 года Windows 95, 98

Так получилось, что в последнее время игры в жанре Action\Adventure поперли как грибы после дождя...Но новый Alone In The Dark еще ой как неблизко, а все остальные, как бы это поточнее выразиться... ну, не такие какие-то. Все поголовно похожие на Resident Evil, то есть неправильные. Нет изысканности, литературности. Нет атмосферы, наконец. Хотя, имеется один экземпляр. Называется Martian Gothic: Unification и разрабатывается командой Creative Reality. На первый взгляд - такой же, как и все, но если приглядеться попристальнее - большой оригинал...

Опять

Действие нашего повествования происходит в совсем уж недалеком будущем – 2019 год. Жизнь на станции Вита – оплоте человечества на Марсе (никогда не поверю, что через девятнадцать лет на Марсе будут станции), течет спокойно и размеренно. Изучение поверхности планеты, поиски следов давно ушедших цивилизаций... Люди спокойны и счастливы, никаких проблем, знай себе – делай пробы инопланетного грунта. Но была на станции лаборатория, сотрудники которой занимались исключительно изучением всяческих бактерий и микроорганизмов. Самые догадливые уже, наверное, поняли, к чему привело наличие этого заведения на добропорядочной Марсианской базе. Ну точно: годик-другой, и связь с красной планетой внезапно прервалась. Чего они там, на Марсе, дешевой американской фантастики не смотрели, что ли? Еще в двадцатом веке даже детишки знали, чем все это обычно заканчивается...

В общем, связь с Марсом пропала, но доблестные земные радисты таки ухитрились выудить из открытого космоса коротенькое радиосообщение, в котором колонисты, к тому времени уже бывшие, настоятельно рекомендуют людям, которые прибудут спасать станцию и глядеть на их, колонистов, хладные трупы, никогда не ходить толпами, а, наоборот, передвигаться по территории станции исключительно поодиночке.

Как это обычно бывает в таких случаях, земное начальство решило, что два человека – это все-таки чересчур мало, а четыре – уже толпа, и направило выявлять причины тотального мора колонистов троицу добровольцев. Читай – смертников. Мартина Кэрна, эксперта по безопасности, а проще говоря – спецназовца; Диану Мэтлок, микробиолога (хоть и тупые эти люди будущего, а догадались, что без проклятых микроорганизмов тут не обошлось) и Кензо Уджи, японца, специалиста по искусственному интеллекту и электронике вообще.

Памятуя о малоинформативном, но угрожающем сообщение экс-колонистов, земляне решили, что перед проникновением на базу наша троица разделится и через разные входы, вентиляционные решетки и канализационные люки (всегда!) проникнет в убежище злобных микробов...

Заветам Лукаса верны!

В результате мы получили идею, которая не приходила в голову никому из квестостроителей, кроме, быть может, людей из Lucas Arts, да и то куда как в менее извращенной форме. А ведь все просто как никогда – мы получим возможность управлять каждым из трех персонажей, по мере необходимости переключаясь между ними, но встречаться им ни за что нельзя. Открою маленькую тайну.

Да, во всем действительно виноваты злобные бактерии. Неизвестный вирус вырвался из-под контроля ученых и за несколько суток распространился по станции, заставляя мутировать все живое... Пока человек носит в себе вирус, не имея в непосредственной близости других людей, с ним все нормально, он бодр и весел, но как только в эпсилон-окрестности появляется другой зараженный индивидуум или, что еще хуже, два, то у троицы пациентов немедленно возникает странная тяга друг к другу, дают о себе знать мутации, и они соединяются в один ужасный организм – вместилище для неземного, а может быть, и потустороннего разума. Таким образом, сами того не подозревая, земные начальники доставили на Марс еще троих кандидатов на роль триморфа (так эта гадость называется по-научному).

Но вернемся к нашим баранам, то есть, к кандидатам на роль. Поскольку встречаться им никак нельзя, то у игрока будет возникать перманентная проблема с передачей предметов и информации. Ладно, если ге-

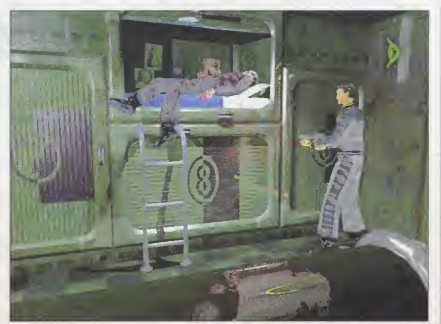
рои находятся в непосредственной близости друг от друга и имеют доступ к одним и тем же локейшенам. Так ведь нет, наверняка больная фантазия авторов раскидает их по совершенно разным и герметично отделенным друг от друга частям станции. Приведет это, конечно, к огромному количеству головоломок, связанных именно с передачей а не с использованием предметов. Ну и то хлеб – разнообразие, как-никак. Хотя в некоторых, экстренных случаях к нашим услугам будет пневмопочта...хотя какая, к черту, пневмо-почта в XXI веке, к тому же на Марсе?

Металлическая готика

А такая! В Martian Gothic нам обещают продемонстрировать, как удачно можно соединить готические ужасы с техногенным окружением. Вся окружающая техника будет неотступно напоминать нам странные до абсурда, но тем не менее неимоверно притягательные машины, которые описывали еще сто лет назад Герберт Уэллс и Жюль Верн. Огромное количество труб и металлических сочленений, медные и позолоченные детали, куча циферблатов и счетчиков, струи дыма и пара, и, несомненно, некоторое количество ржавчины, которая должна напоминать нам о том, что со станцией не все в порядке. Ну, и конечно, пятна крови и прочих продуктов жизнедеятельности злобных мутантов. Все эти ретро-причиндалы, к которым, надо сказать, относится и та самая пневмопочта, призваны погрузить нас с головой в атмосферу давящей безысходности, царящей на разоренной и обезумевшей станции. Даже зная, что где-то там, за стенами, вам помогает пара надежных товарищей, нелегко оставаться спокойным в этом мрачном переплетении труб и проводов... А помогать поддерживать мрачную атмосферу должна будет музыка. Мрачная, заунывная. Такая, как нужно. Правильная.

Малеинькие радости

Ведь не зря же у наших героев разные специализации? Не зря. Касательно господина с дубленым загривком, товарища Кэрни, все ясно. Даже на мирной исследовательской базе не может не быть оружия, как минимум дробовика. А это значит, морпех не будет сидеть без работы. Ведь рваные раны от картечи так красиво смотрятся на обрывках кожи, свисающих с не успевших найти свою половину (точнее, две третьих), экс-колонистов... Колонисты, кстати, будут, мало того что агрессивны, так еще и несколько бессмертны. Ведь ими уже в какой-то мере завладел чуждый нам разум, и боли они вовсе не чувствуют. Таким образом, злобная тварь, получившая в голову добрую порцию свинца, отдохнет на полу минуту-другую и снова приступит к исполнению своих, несомненно, нужных обществу обязанностей по отлову спасательной партии... Другое дело – триморфы. Те, уже будучи носителями разума, довольно чувствительны к повреждениям. Правда, они намного опаснее, умеют пользоваться кое-каким оружием, да и мозгами не обделены...



Ну да ладно, я ведь вроде о героях рассказывал. Следующим в списке у нас идет сын востока, Кензо Уджи, очень умный человек (читай – ну совершенно не может драться), специалист по всяческой электронике. На его немОщные плечи лягут обязанности по ремонту электронного оборудования, восстановлению энергообеспечения станции и общению с госпожой Mood, искусственным интеллектом. Как, я про это еще ничего не говорил? Всей базой заправляет MOOD, компьютер, наделенный искусственным интеллектом и собственной личностью. Женского полу (то есть, вместо логического модуля у машинки стоит генератор случайных чисел ;)) . От того, сумеет ли найти наш японский гений общий язык с этой компьютеризированной особой, зависит успех всей экспедиции.

И, наконец, прекрасная треть экспедиции, Диана Мэтлок. О ней сказать ничего определенного не представляется возможным, как и о ее предназначении в целом. Можно лишь высказать предположение, что ее микробиологические познания пригодятся при очистке станции от злобного вируса и лечении мутировавших колонистов.

Изнутри...

Разработчики из Creative Reality решили не изобретать велосипеда и использовать стандартный для таких игрушек стиль – донельзя красивые рендеренные бэкграунды и трехмерные модели персонажей. Естественно, обилие мелких деталей в оформлении делает немаловажным качество прорисовки фонов. А оно обещает быть на высоте: тысячи цветов, четкие, хотя и мрачные интерьеры... Это вам не Resident Evil... Опять же, все эти медные детальки... появляется желание потрогать их руками, пощупать. Модели персонажей тоже не самого низкого качества – текстуры подогнаны аккуратно, судя по тем же скриншотам, полигонов хватает, да и освещаются они вполне грамотно.

О музыке я уже говорил; кроме нее обещают обилие ambient-шумов, которые сделают нам еще немножко атмосферы. Рычащие монстры и сочные выстрелы прилагаются.

Unification

Подытоживая вышесказанное, хотелось бы пожелать, чтобы у разработчиков все получилось, герои наконец-то встретились, ведь игра называется Unification, то есть “воссоединение” (хотя, черт знает, что из этого “Юнификейшена” выйдет – может быть, придется управлять тем самым триморфом...), а вы купили лицензионную версию игры, благо на территории России ее издает “Бука”. ▲

Новые Бременские

Павел Шумилов
Михаил Рахаев

Ну-с, так... — сказал хорошо поставленный мужской голос. — В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь, по имени... мнэ-э... ну, в конце концов, неважно. Скажем, мнэ-э... Полуэкт... У него было три сына-царевича. Первый... мнэ-э-э... Третий был дурак, а вот первый?

А. Стругацкий, Б. Стругацкий

Жанр	Adventure
Издатель	Бука
Разработчик	Сатурн-Плюс
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM Windows 95/98

Старые сказки на новый лад переиначивать – дело хорошее. А сказочка у нас вот какая. Жил-поживал, значит, мельник. Черствый, бездушный человек. Скотина, одним словом. И был у мельника осел, умный и работящий. Как их звали – и мельника, и осла – в книжке не написано. Как-то, наверное, звали... Так вот, состарился ослик. А хозяин его... того... из дома выгнал. Хорошо хоть не зарезал. Но осел-то умный был, быстро скумекал, что делать. Пойду, думает, в большой город – там дураков много, а квестов... пардон, музыкантов мало. Научусь на гитаре тренькать, продюсера найду – все будет чики-поки, и покуже меня в звезды пробивались! Сказано – сделано. Потом, на пути к большому городу (Бремену) к нему присоединились пес, кот и петух – тоже жертвы людского произвола. Вот так и родилась знаменитая Бременская джаз-банда.

Союзмультфильму посвящается

Неформальный лидер Трубадур присоединился к ВИА позже. Присоединился благодаря стараниям и таланту Василия Ливанова, Юрия Энтина, Геннадия Гладкова, благодаря блестящим мультипликаторам Союзмультфильма, благодаря пению Эльмиры Жерздевой, Олега Анофриева, Анатолия Горохова, Муслима Магомаева, благодаря... да что мы в самом деле, это же всенародно любимые мультики — "Бременские музыканты" и "По следам Бременских музыкантов"! Что там наши блюзмены вытворяли — все и так знают. Поэтому летим дальше.

Редкая птица долетит даже до середины реки, если в нее будут кидаться палками прикидывающиеся мирными рыбаками орнитологи-убийцы, ветер будет придерживаться исключительно направления "вмордувинд", а напоследок правое крыло начнет конфликтовать с левым из-за используемых прерываний. Время безжалостно. Оно не пощадило и оркестр "Виртуозы Бремена". Ребята сильно сдали к тому моменту, как разные хорошие люди собрались вместе и решили создать мультик "Новые Бременские" (а вместе с ним и одноименную игру).

Время безжалостно. Оно не пощадило и оркестр "Виртуозы Бремена". Ребята сильно сдали к тому моменту, как разные хорошие люди собрались вместе и решили создать мультик "Новые Бременские" (а вместе с ним и одноименную игру).

Осел еще молодцом держится, на арфе выучился играть, кепку модную надел — бодрый старичок. А вот остальные — без слез смотреть нельзя. Где тот кот, что показывал фокусы на ярмарках? Разжирел и фокусничать бросил. А где гордый и отважный петух? Стал похож, извините, на индюка. Что с людьми искусство делает...

Трубадуру богемная жизнь тоже не пошла на пользу. Он сильно постарел, отрастил усищи и вообще стал какой-то вялый. А вот его жена (принцесса, если кто забыл) следит за собой. Ухоженная, намарафеченная. Но вот папку своего (короля то бишь) не навещает. И сына ему не показывает. Да! У них же сын родился! Трубадур-младший — лоботряс и главная надежда Бременского музыкального сообщества. Его дед — Глупый король — обеднел, яиц всмятку уже досыта не ест. Зато Атаманша в деньгах купается. Крайне вульгарной бабенкой стала, но богатой. Атаманша & банкирша & бизнесменша — новая Бременская воротила теневого бизнеса, нынче у нас без таких персонажей дело не обходится.

Осталось рассказать о главном герое квеста — Гениальном сыщике. С дипломом, но без дел и денег. И его не пощадило время. Помните — "руки моей железной боятся как огня"? Нет теперь у него той руки. Он с радостью становится мальчиком на побегушках у Атаманши, стремящейся к власти и короне. Кстати, главное отличие мультфильма от игры: в квесте управляемый нами Сыщик все-таки станет на сторону законного, хотя и глупого монарха.

■ Ух ты, сколько денег! И чего Сыщик жмется — хватол бы и тикол

Думай о хорошем

В сказке должна быть завязка. "Что это было?" — самая мягкая форма, которую выдает измученное сознание в ответ на вступительный ролик. Люди грубые и невоспитанные отзывались гораздо короче, жаль, привести эти высказывания возможным не представляется. После такого расчудесного интро приступить собственно к игре может заставить только очень сильная любовь к предыдущим Буковским детищам. Организм, подсаженный на Петьку и без проблем перенесший ШтЫрлица, хочет еще. Зря он это...

Но не все так плохо на Бременской дискотеке. Ну, например, графика. Она хороша без всяких натяжек, местами даже великолепна. Нежные тона окрестных ландшафтов, небеса и зелень, все настраивает на благодушный лад. А вот анимация до ума не доведена. Многие сцены напоминают интро — так же дергано и непонятно.

Музыка... Композитор прежний — Геннадий Гладков. Несколько новых композиций, несколько переделок старых Бременских хитов. Не то, что раньше, но в целом неплохо. В титрах — громкие имена Филиппа Киркорова, Надежды Бабкиной, Михаила Боярского, "Доктора Ватсона" и других. Бесспорно, круто — прямо-таки звездный дождь на отдельно взятой машине среднестатистического геймера. Только тут требуется небольшое пояснение.

На самом деле никто из означенных артистов к созданию квеста голоса не прикладывал. Это треки из мультфильма. Наложенные, кстати, не всегда удачно (перебивают друг друга голоса озвучки и песня). Участники озвучивания в титрах скромно обозначены "артистами Воронежских театров". Имена у них, наверное, забыли спросить. А вот что в игре действительно сделано стильно — так это экран настройки звука. При передвижении ползунков либо играет на арфе осел (музыка), либо шумит ветер (звук), либо переругиваются пес с котом (голос).

О главном

Каждый печется о своем. Они продают — мы покупаем. И играем. Пытаемся играть. В "Новые Бременские" играется неважнецки. Сюжет диковатый. В руководстве к коробочной версии игры есть солюшен. Хороший солюшен, литературный и интересный. Острые углы эффектно сглажены. Откровенно говоря, он интереснее и логичнее самой игры, поскольку несуразность и недоделанность всего происходящего начинает выпирать с самых первых шагов. Нас нанимает Атаманша, но мы можем прийти к своей работодательнице только в коробке из-под супер-пиццы, дополнительно еще и распугав охрану угрозой взрыва часовой бомбы. Ловко! Похожие проблемы были в ШтЫрлице — многие действия не то что неочевидны, они просто могут прийти в голову только через полчаса тупого применения всего, что есть, на всем, что видишь... Но ШтЫрлиц построен на логике абсурда, поиграв в него, привыкаешь думать перпендикулярно и ищешь самые глупые решения, которые оказываются верными. Это весело. Здесь же весельем не пахнет. Все вообще как-то блекло. Инвентарь неинформативен, к тому же оформлен в духе минимализма. Реакций на предметы, на клики мышкой в разных областях, на "неправильные" действия не то что мало, а почти совсем нет. Сыщик молчалив, как партизан на допросе, Герасим в бессмертном произведении Тургенева и то поживее будет. Так что тут даже перебора как такового нет — просто тоскливый поиск того действия, на который программа не отреагирует гнетущим молчанием. И притом накладок — масса. Очень сырой продукт.

Организм, подсаженный на Петьку и без проблем перенесший ШтЫрлица, хочет еще. Зря он это...

Так что тут даже перебора как такового нет — просто тоскливый поиск того действия, на который программа не отреагирует гнетущим молчанием. И притом накладок — масса. Очень сырой продукт

Но вот что любопытно. Объективности ради мы провели маленький опрос среди тех, кто видел игру "Новые Бременские". Из взрослых они практически никому не понравились. Дети же оказались более благосклонными. Из них, правда, ни единая душа даже и не пыталась играть по-настоящему — все пользовались солюшеном от начала и до конца, — но отзывы дали хорошие. Дескать, классная игрушка. А мы, видно, старые уже стали — не понимаем этого.

В заключении

К сожалению, качество квестов от Буки идет по нисходящей. "Петька 2" проигрывал своей первой инкарнации, "ШтЫрлиц" продолжил этот ряд... "Новые Бременские" в него вписываются. Тому, кто не видел предшественников, понравится. Видевший же задумается (вредная, кстати, привычка), начнет сравнивать, и сравнение будет не в пользу данного проекта. Хотя великолепный пиар от Буки свое дело сделает: тут и параллельно вышедший мультфильм, и раскрученные имена "звезд российской эстрады", и народная любовь...

Благодарю попсу за то,
Что видеть красоту учила.
И хоть сама она – ничто,
Но это знанье – тоже сила.
(неизвестный поэт)

■ Местная барахолка. А проход к ней — внимание! — только через дворцовый сад

Комментарий Ивана Жилина:

До тех пор, пока человек способен играть, он остается ребенком. И поэтому я не согласен решительно с терминами "игра для детей" или "игра для взрослых": настоящий геймер, сколько о нем грустных баллад не пой, есть существо без определенного возраста. И по этой вот самой причине я совершенно не приемлю концепцию "милых детских игрушек". Это уже не игрушки получаются, а тупенькие красивенькие развлекалочки, от которых, конечно же, вреда нет, но и пользы...

Очень, знаете ли, грустно, когда, спекулируя на любимцах масс, делаются быстрые деньги. Петьки, Штырлицы, Музыканты... И после этого я должен гордиться российской игровой индустрией и поддерживать отечественного производителя?

Михаил Рахаев

Машина времени

Жанр	Adventure
Издатель	1С
Разработчик	Cryo Int. Ent., Nival Interactive
Требуется	P-II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 300, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

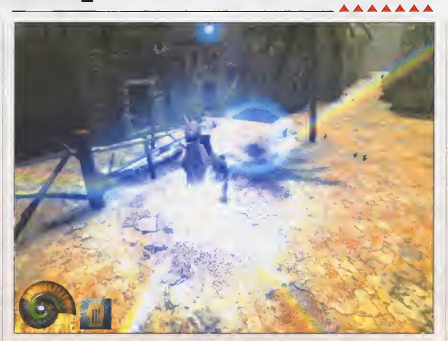
Не волнуйся, эффахид, – втолковывал мне стражник, – Вода Хроноса вернет тебе память, которую унесла Волна. В этом странном песочном городе все от жары с ума посходили! Какая вода, какой Хронос, кто из нас бредит? Я не терял памяти! Но за заботу спасибо. Приятный, в сущности, стражник. А его напарник – грубиян и невежа. Не лезь, говорит, со своими глупыми вопросами. И вовсе они не глупые! Я здесь ничегошеньки не понимаю, надо же как-то осваиваться! Люди на улицах все шибко занятые, всем некогда. Врут! Я следил за ними: топчутся по городу, круги наматывают. Спортивной ходьбой, видно, занимаются. А стражники стоят, вольничают. Вот и помогли бы новичку!

Время — великолепный учитель,
но, к сожалению,
оно убивает своих учеников.
Гектор Луи Берлиоз

Ах, как все-таки неудобно быть маленьким зеленым пацаном! Никакого уважения от окружающих. Я потом понял: эффахиды — "те, кто играет" — это дети. И я один из них. А еще совсем недавно я был зрелым мужчиной, ученым, имеющим кое-какой вес в Лондоне и Оксфорде. Ах, Лондон! Где твое пасмурное небо! Долбаная жара! Вчера я еще был в Лондоне. "Вчера" — звучит как издевательство. Если счетчик не врал — "вчера" отдалено от меня на восемьдесят тысяч лет. Я этому не верю — это слишком чудовищная цифра. Но, как бы там ни было, я здесь, а Машина времени исчезла.

Долгие годы я занимался проблемами времени, долгие годы я строил свою Машину времени. Невероятно, но факт: у меня хватило ума, чтобы изобрести Хронотрон — сердце моей машины, и у меня хватило глупости, чтобы запустить Хронотрон и запулить себя через бездны времени невесть куда невесть зачем. А перед отправлением — странное происшествие — откуда-то внезапно появилась эта загадочная раковина — Наутилус. Он теперь со мной. А Машина — нет. Проклятая колымага испарилась прямо у меня на глазах! Да уж, дорогой сэр Джордж Уэйлс (это меня звали так 80000 лет

И стоящих на пути к цели врагов дегармонизируем. Все просто.



назад), вы крупно влипли! А теперь еще эта Волна, сделавшая меня ребенком! Как я понял, Волна должна была вдобавок еще и лишить меня памяти. Я помять не потерял — значит, у меня есть Дар. Не дает ли мне это хоть какой-то шанс на возвращение?..

Жанровая принадлежность

Мир игры проработан блестяще. Вызывает некоторые сомнения то, что все так уж сильно захотят вникать в эти завихрения человеческой фантазии, но, как показала практика, те, кто захотят, разочарованы не останутся. Есть еще Хрономантия — темпоральная магия. По сути — хорошо знакомые атакующие, защитные заклинания, Лечение, Замедление, Ускорение и т.д. Но ракурс взят необычный. Джад-гаррел — магическая энергия. Дегармонизация — укокошивание врага, только не насовсем, а до прихода новой Волны, когда он, потеряв память, возродится. Так что и наш герой, доведись ему проиграть в какой-нибудь "перестрелке", забудет про свой Лондон и останется навсегда в этом странном городе посреди бесконечной пустыни. Будет песколопы выращивать и мучаться неясными снами...

Ну хорошо, Волны, эфахиды, Джад-гаррел — это все замечательно. Но спустимся с хрономантических высот на землю. Какие миры не выдумывай, как словами не играй, а все равно придется заниматься вполне привычными проблемами. Находить, скажем, мазь для больной спины местного лавочника. Занятно, при первой встрече он был ребенком — эфахидом. Волна сделала его виссахидом — стариком, потому и спина больная. И чего это он нас об этом просит, пошел бы сам да купил...

■ Понорома городо. Это, кстоти, тоже глюк прогроммы. Героя-то не видно! Комеро вовремя не переключилось

Ладно, поможем старику. И стоящих на пути к цели врагов дегармонизируем. Все просто. Разговоры, поединки, головоломки, красивый трехмерный мир, лазурное небо, магия...

Жанровая принадлежность "Машины времени" вполне определенная, вот только с терминами у нас нынче не все утрясено. Квесты, адвенчуры (адвентюры), приключения с элементами RPG — не поймешь, где что. Адвенчурами сейчас часто стали называть такие (обычно трехмерные) квесты, которые содержат более или менее значительную боевую часть. Ну там побегать, подраться с кем-нибудь, пострелять, поколдовать. В этом понимании "Машина времени" — типичная адвенчура, но все-таки с заметным уклоном именно в разговоры. Управление — исключительно с клавиатуры. Элементов RPG здесь нет. Разве что возможное по сюжету узнавание новых заклинаний. Новым заклинаниям обучают Лемуры. Ничего пушистого в них нет, это жутковатые призраки, иногда очень даже злобные. За заряженные Пепельные часы они могут обучить дополнительным заклинаниям. А можно эти самые часы израсходовать на наращивание своего магического потенциала.

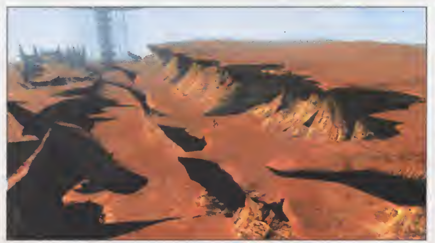
■ Восхитительный пейзож! Но некозистоя фигурко героя все портит

Разговоры

Игра "Машина времени" не имеет никакого отношения к известной рок-группе, но зато напрямую связана с творчеством именитого фантаста Герберта Уэллса. Это ведь Уэллс придумал Машину времени, ему французская компания Cryo и посвятила игру. Оригинальное название — The new Adventures of the Time Machine. Отечественная компания Nival локализовала игру, причем — знаменательный факт — российский

релиз ничуть не отстает от мирового. Качество локализации — отличнейшее. Не на 10 баллов, но что-то около того. Поначалу, правда, озвучка показалась несколько бесцветной, лишенной чувства. Понятно, что Джордж Уэйлс — джентльмен — и не будет, даже попав в такую чудовищную передрягу со временем, материться и выть на луну. Но все-таки слишком уж он невозмутим. Впрочем, потом все налаживается. Главный герой входит в роль, исправляется, что же касается многочисленных второстепенных персонажей, то некоторые из них просто изумительны. Взрослого Уэйлса, кстати, озвучивает Дмитрий Харатьян, во время приключений доведется услышать много других знакомых голосов. Это тоже неплохо.

Разговоры в игре не "ветвистые". Просто подходишь к кому-нибудь, жмешь пробел, слушаешь полагающийся диалог. Есть, правда, неудоб-



■ На горизонте — Шекандарский монастырь

ство: вышагивающих по городу бездельников не так-то просто заловить — надо забежать им вперед, быстро развернуться и только тогда они соизволят послать тебя куда подальше. Но некоторые не шлют, а рассказывают очень интересные вещи, благодаря чему герой постепенно осваивается в новом для себя мире.

Сюжет линеен, но возможны различные вариации для одного и того же действия. Вот, скажем, с той же мазью от болей в спине. Она есть у одной бабушки-торговки. Достать ее можно по-разному. Можно выменять на Пепельные часы, можно украсть. Ясное дело — кто ж из нормальных геймеров будет меняться, когда можно украсть! Тем более что Пепельные часы — ценная штука. Но! Поди до этого додумайся, ведь тут без грамотно использованного заклинания невидимости не обойтись. А вот дегармонизировать скалыжную бабку не дадут. Не положено. При желании можно только со стражниками в войну поиграть. Со всеми сразу.

> **Странный Песочный город в восточном стиле, Пустыня, буквально манящая к себе, очень явственно ощущаемая жара, атмосферная музыка... Дальше – больше.**

Атмосфера

Отмороженная компания Cryo — известная мишень для насмешек. Уж больно красивые у них выходят игры, и уж больно при этом в большинстве своем скучные. Но — внимание! — на этот раз шутить не придется. Иессс! Они сделали это! Засыпания после нескольких часов игры не наблюдалось! Это прогресс. И притом все по-прежнему красиво! В таких случаях обычно пишут про то, что поначалу просто ходишь любуешься на окрестности, а уж потом играешь. Так оно примерно и было на самом деле. Странный Песочный город в восточном стиле, Пустыня, буквально манящая к себе, очень явственно ощущаемая жара, атмосферная музыка... Дальше — больше. Шекандарский монастырь, лагерь повстанцев, зыбучие пески... Шикарно, одним словом. Спецэффекты неплохие. А вот что не очень понравились, так это модельки персонажей. А что совсем не понравилось — тени. В тени или, скажем, в плохо освещенном храме — ничегошеньки не видно. Сделали бы какой-нибудь регулятор яркости, что ли...

Без ускорителя игра смотрится, естественно, совсем по-другому. Но терпимо. Разрешение, само собою, будет пониже, и камера будет занимать фиксированные положения.

Музыка в игре стильная, идеально и ненавязчиво дополняет картинку. Впрочем, иногда навязчиво, особенно если где-нибудь подзадержаться. Как начнут за кадром про какого-то Мустафу причитать, так и идет все по кругу, пока эпизод не кончится. Что за Мустафа, откуда он взялся?

■ Лабиринт. Нужно идти на звук. На правильный звук

■ Гастеприимная женщина. А ват ее начальник нам порядачную свинью падлажит...

Проделки Хроиоса

Хронос — это властелин Времени, творец Песчаного мира, куда попал Джордж Уэйлс, хозяин человеческой памяти и, видимо, единственный, кто обладает достаточной силой, чтобы вернуть нашего героя домой. Путь на свиданку к Хроносу будет не близкий. И это правильно. Хорошей игры должно быть много. Врать не будем — мы тут в редакции еще не очень далеко продвинулись. Но обязательно дойдем до конца и вам расскажем. Да, раз уж речь зашла, сразу предупредим — 1-й эпизод содержит чудовищный сюжетный баг, который может попортить много кровушки честным игрокам и отвратить их от и игры. Дело в том, что, получив Хрономантический компас, герой уже может, по идее, седлать триподона (триподоны — это такие трехногие не то верблюды, не то лошади) и отправляться в Шекандарский монастырь. Но если он по дороге к городским воротам вздумает еще раз зайти в храм попрощаться с Лемуром и послушать о дурацких снах священнослужительницы (а почему бы не зайти, не послушать, собственно?!) — все, логика программы непоправимо рушится, возле городских ворот он найдет только застывших истуканов, дожидающихся какой-то так и не поступившей из недр компьютера команды. А честный-то игрок не станет грешить на программу — он ведь поначалу решит, что это просто в городе остались дела недоделанные. Будет, бедный, по жаре мотаться, песню про Мустафу слушать, вчерашний день искать... Бережнее надо к честным игрокам относиться, их и так не много!

Темпоральная хронометрия

Или, лучше будет сказать — хрономальная темпометрия. А еще лучше — биполярная квазихронная криоскопия. Подведение итогов, короче. Плюсы и минусы игры. Кратко.

Плюсы: хорошо продуманный мир; красивое, стильное исполнение; великолепная локализация; интересный сюжет; магия; возможность во многих случаях нахождения нескольких путей решения одной проблемы.

Минусы: слабые модели персонажей; некоторая пресыщенность всеми этими хронотронами, хронофорами, хрономантами и хроносферами; ряд досадных глюков.

Плюсов, заметьте, больше чем минусов.

Собственный корреспондент компании "Саргона"

"Портал" в Ростовском переулке

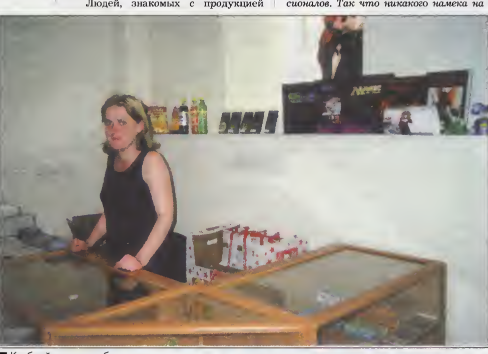
"Портал" - такое название получил новый клуб настольных коллекционных карточных игр, открытый компанией "Саргона" и фирмой "Новый Диск".

Официальное открытие клуба (адрес: 4-й Ростовский переулок 2/1, м. "Смоленская") состоялось в воскресенье, 4 июня, а первым клубным мероприятием стал пре-релиз PROPHECY.

Людей, знакомых с продукцией Wizards of the Coast, слово "Портал" наводит на мысль об обучающем наборе для начинающих игроков в "Магию". Не значит ли это, что клуб будет ориентирован на новичков?

Отвечает **президент компании "Саргона" Игорь Клоков**:

- Название клуба предложил я сам, и у меня оно в первую очередь ассоциируется с тем, что Портал – это ворота в новый увлекательный мир "Магии", в мир Игры. И для новичков, и для профессионалов. Так что никакого намека на обучающий набор "Магии" нет.



■ Клубный могозин к бою готов

■ Слево нопрово: Борис Гершуни (Ген. Директор "Нового Диско"), Игорь Клоков (Президент "Соргоны"), Алексей Михойлов (Директор клубов "Соргоны") - ленто розрезоно, пути нозод нет!

О том, что ждет игроков в новом клубе, рассказывает **директор "Портала" Алексей Михайлов**.

Корр.: На какое количество игроков рассчитано помещение клуба?

- Большой общий зал рассчитан максимум на 110 человек, таким образом, в "Портале" могут проходить достаточно крупные соревнования, включая национальный чемпионат. В VIP-зале свободно смогут разместиться до восьми игроков (положим, для игры в драфт). Клуб будет работать с 10 утра до 10 вечера, без перерывов и выходных. Если же у игроков возникнет необходимость, то мы готовы предоставлять им дополнительное время для игры в более позднее время (включая и ночные часы).

Корр.: То есть клуб переходит на круглосуточный режим?

– Данный вариант не исключен в ближайшем будущем. Прямо сейчас об этом говорить пока рано – клубу надо немного развиться. Думаю, что для решения этого вопроса потребуется несколько месяцев.

Корр.: А на данный момент игроки могут получить доступ в клуб в ночные часы? И как им поступить, если такое желание появится?

– Вопрос будет решаться в индивидуальном порядке. Игрокам нужно будет заранее обговорить это со мной, с зам. директора клуба Еленой Васильевной Ивановой или дежурным менеджером.

Корр.: Несколько слов о планировании и организации клубных мероприятий.

– На сегодняшний день разработана сетка турниров разного формата и разных игр (BattleTech, "Покемон", прокси-турниры), которые не будут пересекаться с турнирами в других клубах. Таким образом, игроки смогут посещать любимые типы турниров в удобное для себя время.

Корр.: Будет ли в "Портале" что-нибудь принципиально новое, отличное от других клубов?

– Когда здесь сформируется круг поклонников именно этого клуба, мы (дирекция "Портала") в соответствии с их потребностями будем профилировать клуб по тем или иным типам турниров и играм. В клубе также существует игровая комната для VIP-персон.

Корр.: На какое количество человек она рассчитана, и кто будет входить в число упомянутых "випов"?

– В ближайшие месяц-два игрокам будет предложена клубная программа, подразумевающая, что отдельные игроки которые будут пользоваться осо-

быми привилегиями. Основополагающим принципом для зачисления в категорию VIP станет активное увлечение нашими играми, помощь нашему движению и клубу. В частности, за весьма незначительные клубные взносы (которые будут с лихвой компенсироваться количеством предоставляемых удобств) игрокам будет предоставлен целый ряд услуг: отдельных комната для игры и отдыха, доступ к Интернет, кофе, чай и т.д.

Корр.: Какой ассортимент продукции будет представлен в новом клубе?

– Весь. Продукция Wizards of the Coast и других фирм, производящих настольные карточные игры и аксессуары к ним, миниатюры, AD&D.

Корр.: Существуют ли еще какие-нибудь планы по благоустройству и организации клуба?

Отвечает **Борис Гершуни, соучредитель клуба "Портал", директор фирмы "Новый диск":**

– Есть планы, а главное – возможность расширить игровую зону клуба за счет благоустройства еще одного помещения, по площади равного большому залу. Когда это произойдет, новый зал получит VIP-статус. Еще мы хотим установить систему кондиционирования, большую витрину с витражами, оформить вход.

Корр.: Какие, по-Вашему, факторы в первую очередь влияют на популярность клуба?

– Наверное, наличие команды, сообщества людей. Остальное, я думаю, появится в процессе работы.

Присоединяясь к мнению Бориса, предоставим слово самим игрокам.

Корр.: Каково ваше первое впечатление о клубе? Оцените, пожалуйста, клуб по пятибалльной шкале.

Леонид Черный:

– Клуб, наверное, интересный, расположен достаточно близко от центра Москвы. Можно будет ходить сюда играть. Оценка клуба по первому впечатлению - "4".

■ Евгений Гринбоум (главный судья), Игорь Клоков - вот они, первые игроки, всегда бы столько!

■ Витрина - учим матчасть!

Рустам Бакиров:

– Клуб вполне внушает уважение, весьма просторное помещение. Жаль, что для игроков не организована торговля едой.

Оценка - "4-4,5".

Андрей Бойко:

– Я бы оценил клуб так же, как и Рустам, – "4-4,5". В общем все довольно удобно. Есть, конечно, отдельные мелкие недостатки. Например, около столов не хватает мусорок - пакетики из-под карт захламляют игровое пространство.

Александр Страхов:

– Хотя "Портал" и уступает по площади "Даймонду", на меня новый клуб произвел благоприятное впечатление. Но популярность клуба прежде всего будет зависеть от умения администрации решить самую серьезную проблему московских клубов – уберечь посетителей от кражи карт.

Собственный корреспондент компании "Саргона"

PROPHECYональный репортаж из "Портала"

78 участников собрал новый "масочный" сет PROPHECY, проходивший в новом клубе "Портал", который совсем недавно открылся совместными усилиями компании "Саргона" и фирмы "Новый Диск".

Кроме большого количества бустеров (общий призовой фонд составил 78 бустеров) победитель турнира получил поистине "бесценный" сувенир – один из счетчиков жизни, изготовлен-

■ Раздача сланав, слана получает Александр Балабанов

■ Сначала затапываем... землю...

ных ограниченным тиражом по специальному заказу Wizards of the Coast и не подлежащих продаже.

Обладателем этой престижной награды стал Александр Петров. Оставшиеся места поделили Дмитрий Конышев, Леонид Черный, Дмитрий Адамский.

А вот как оценили карты нового сета участники пре-релиза.

Леонид Черный:

- У меня есть тихое подозрение, что по неиграбельности этот сет сопоставим с Homelands. Стоящих карт очень мало, и я недоволен. Но, безусловно, в Extended очень хорошо ляжет карта Avatar of Woe, есть и еще несколько интересных карт. Скажем, в синем цвете. Хотя приговор пока не окончательный, надо играть...

Рустам Бакиров:

- Сейчас трудно говорить, но кажется, что для Constructed сет не самый удачный, а для Limited – великолепный. Поскольку механика сета построена на землях, на их жертвовании, на затапывании, это дает возможность использования разных трюков. Есть прекрасный новый counterspell Foil, хотя три карты за одну – это очень дорого. Возможно, Аватаром будут играть черные, хотя в Limited великолепны почти все, а в Constructed, не исключено, будет играть синяя артефактная дека, которая позволяет довольно быстро получить очень много маны и заниматься тем, чтобы с помощью Синего Ветра выкидывать все ключевые карты из колоды противника, убивая их потом уже чем придется.

Андрей Бойко:

– Да, для Draft очень хороший сет, а для Constructed, я боюсь, больше трех-четырех карт использовано не будет. Если говорить об отдельных картах, то есть некоторое количество карт, уничтожающих земли, которыми можно играть в черных и красных деках, белым предложили неплохой Enchantment, который не дает воздействовать на базовые земли, если их три и меньше.

Игроки посетовали на то, что турнир проходит довольно медленно, но признали, что это не зависит от клуба, так как большая протяженность во времени стала уже неотъемлемым злом пре-релизов - чем больше людей приходит, тем больше времени длится соревнование.

И в заключение предлагаем вам мнение **судьи второго уровня Евгения Гринбаума:**

– Сет хорош для Draft, он делает этот формат более интересным за счет некоторых сильных карт. Скажем, легендарного Mageta the Lion – существа, которое убивает все остальные, кроме себя, причем так, что другие не могут быть защищены. В зеленом цвете я бы назвал большое количество толстых созданий, в частности, Darba. Есть карты, которые усиливают игру в белом, красном и черном цветах. Причем механика особых, присущих только этому сету свойств, рассчитана явно на Limited. Я считаю, что с появлением Prophecy игра станет более живой и интересной. Но это касается дек Sealed и Draft. С точки зрения Constructed сет "Masoк" вообще очень слаб, и хотя существует более-менее сильный Nemesis, даже его наличие не способно улучшить все трилогию в целом. В результате, с уходом Legasy и выходом нового сета Invasion, который состоится в октябре-ноябре, общий уровень колод Type 2 ослабнет, скорость игры еще замедлится, и игрокам со стажем, возможно, станет не так интересно. Но точно сказать нельзя, потому что из большого количества карт всегда можно составить интересную колоду.

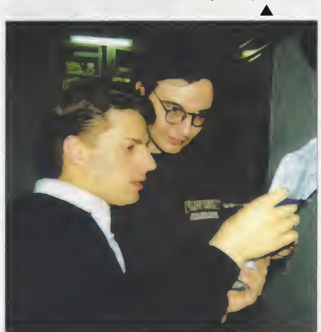
Корр.: Евгений, а как судья Вы довольны ходом турнира?

– Уровень цивилизованности игроков на этом турнире достаточно высок. Пока никаких инцидентов, связанных с жульничеством или неспортивным поведением, замечено не было. Турнир достаточно серьезный, и на него приходят серьезные люди.

Корр.: Каков процент сильных игроков на турнире?

– Очень много новичков, а сильных игроков порядка 15%.

▲


■ Судья за рабатай - Евгений Гринбаум - Ты чё, не панял?

Июнь 2000

Открой для себя еще пять уникальных карт земель

Купив 1 дисплей бустеров PROPHECY

Вы получите 1 бесплатный набор из пяти новых уникальных карт земель

С выходом набора Prophecy открой для себя 5 новых уникальных карт земель. Купи дисплей бустеров Prophecy - и они твои! Это твой единственный шанс получить эти уникальные карты. Не упусти его.

Адреса магазинов:

"Саргона"
123362 Москва, ул. Нелидовская, д. 20/1
тел.: (095) 493-98-48

"Diamond 21 Century"
101000 Москва, Старосадский пер., д. 6/2
тел.: (095) 924-58-17

"Центраный Детский Мир"
103012 Москва, Театральный пр-д, д. 5

ТД "Новоарбатский"
121019 Москва, ул. Новый Арбат, д. 11/1
тел.: (095) 291-70-36

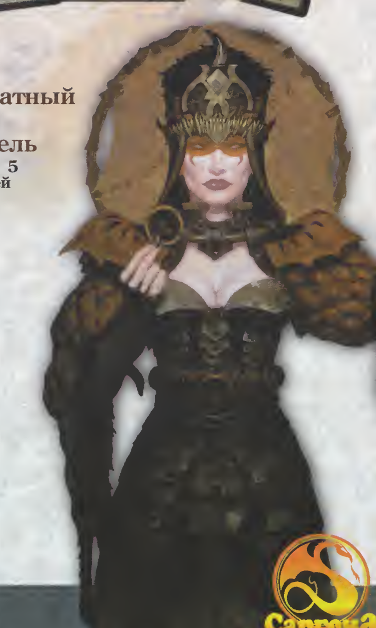
"Саргона"
195196 Санкт-Петербург, Новочеркасский пр-т, д. 47/1
тел.: (812) 445-10-54

"Ландыш"
Самара, ул. Куйбышева, д. 74

"Белый Дракон"
Белоруссия
Минск, пр. Пушкина, ФОК "Грация"

"Саргона"
Украина
04212 Киев, ул. Богатырская, д. 2Б
тел.: (044) 461-31-61

MAGIC The Gathering®



НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Технические решения в подарок

Помните о новом, еще находящемся в разработке, процессоре Intel Itanium? До того, как начать разговор, следует провести небольшую экскурсию в мир внутренних конструкций процессоров, иначе смысл события будет не совсем ясен.

Итак, Itanium устроен не как все процессоры, знакомые нам, простым пользователям. Обычный процессор выполняет программу в виде последовательных команд. "Двушка", например, выполняла цепочку команд, по одной. Intel Pentium, известный так же под кличкой "пень", мог выполнять две целочисленные команды одновременно из той же цепочки. Не подумайте, что два конвейера - это все, что в нем было нового. У него, конечно, масса других отличий от предыдущих разработок Intel, но не они нас сейчас интересуют. Pentium Pro, Pentium II (Celeron, Pentium II Xeon), Pentium III (Celeron, Pentium III Xeon) могут выполнять по три команды одновременно, берут они их все из той же цепочки. Такая параллельность выполнения достигается за счет суперскалярной архитектуры. Какие команды будут выполняться параллельно, выбирает сам процессор. Из-за этого он "обрастает кучей железа", которая является оборудованием для обеспечения своевременных вычислений и избежания простоев. Willamette также будет построен по суперскалярному принципу. А вот Itanium - нет. Здесь параллельность обеспечивается по-другому. Называется это "архитектура с длинным командным словом", или VLIW (Very Large Instruction Word). Принципы ее в двух словах можно описать так: программа состоит не из последовательных самостоятельных команд для каждого из внутренних вычислительных блоков процессора, а из больших, в которых заложены несколько команд для вычислительных блоков. То есть, распараллеливание происходит до выполнения программы, на стадии программирования. Отсюда вопрос – насколько эффективно такое распараллеливание? Если для выполнения одной команды надо ожидать, когда будет выполнена другая, которая идет позже? Они же "упакованы" по несколько в одной.

Здесь уже начинает идти речь о неэффективности низкоуровневого программирования. Ведь нужно будет просмотреть все взаимосвязи команд и точно определить, какие выполнятся быстрее и в каком порядке, поэтому обо всяких "ассемблерах" программистам, которые будут проводить разработки для Itanium, придется забыть. Эффективной будет только разработка на языках высокого уровня, таких как Pascal, C/C++, Basic (в его современном виде) и т.д. Для того, чтобы программа была более оптимизирована, кроме хорошего умения программировать понадобится еще и хороший компилятор с языка высокого уровня, который будет эффективно учитывать взаимосвязи команд. Для создания же таких компиляторов понадобится хорошее знание внутреннего устройства процессора.

А теперь можно перейти и к сути события.

Компанией Intel опубликовано огромное количество информации о процессоре Itanium. Такого не было уже очень давно. Одиннадцать лет назад, когда корпорация выпускала "четверку", ее устройство не было столь секретным. Но затем выпуск процессоров стал сопровождаться завесами тайн. И вот, спустя одиннадцать лет, Intel снова публикует подробности о внутреннем устройстве "камня".

Для чего это надо? А вот для чего: учитывая проведенный только что экскурс, становится понятным, что независимые создатели компиляторов и разработчики программ с открытым исходным кодом могут проигнорировать выход процессора, а они в мире вычислительной техники обладают огромным "весом". Все разработчики ПО и компиляторов, сотрудничающие с Intel, уже давно обязались не разглашать тайны внутреннего устройства нового ЦП и получали эмуляторы процессора, потом прототипы, на которых уже давно ведутся разработки, и к моменту выхода нового процессора должны обеспечивать рынок программного обеспечения "софтом" для него. Чего пытается добиться Intel? Только лишь того, чтобы процессор быстрее "прижился" в обществе.

Кроме пользы, подобный шаг может принести еще и вред. Ведь Intel была во время выхода 80486 и до него единственным создателем процессоров для системы своих команд. Остальным приходилось до того, как сделать что-либо подобное, лицензировать технологии у Intel. К выходу Pentium все конкуренты стали самостоятельными, например, AMD создала K5. И сейчас публичное разглашение подробной информации о готовящемся процессоре может привести к ее использованию конкурентами.

Хотя тех, на первый взгляд, это мало заботит. Например, AMD занята созданием суперскалярного K8, который, как и Itanium, должен быть 64-разрядным. Похоже, системы команд все больше расходятся, и никаким соглашением о взаимном лицензировании команд, о котором грезили многие пользователи и специалисты вычислительной техники, не пахнет. AMD идет своим путем, а Intel - своим. По какому пути пойдут пользователи - решать им, но скоро это будут настолько разные "вещи", что нам даже и не снилось. Скорее всего, у процессоров AMD будут абсолютно другие программы. Так же, как у IBM-совместимых машин и Apple Macintosh. Расхождение велико и постоянно растет. Пока AMD придерживается суперскалярной архитектуры. Но если вдруг какой-нибудь K9 (или что-нибудь в этом роде), например, окажется построенным по принципу длинного командного слова, это еще не значит, что конкуренты взяли то, что плохо лежит. Ведь этот принцип более прогрессивен. В теории он существовал еще давно, и то, что кто-то, кроме Intel, захочет пойти по такому пути, будет совершенно естественно. Это называется "прогресс".

Новые Windows для Itanium

На выставке NetWorld+Interop народ увидел новые "винды". А точнее, версию знакомой всем операционной системы Windows 2000 для процессора Itanium. Началась ее разработка почти одновременно с версией для архитектуры IA-32. Конечно, на Itanium и существующая версия пойдет, но "родная" все-таки лучше. Процессор, о котором рассказывалось выше, к релизу обеспечат "софтом" по полной программе. Готовятся еще специальные версии "юниксподобных" систем Solarys и Linux.

Dell подтверждает опровержение

Dell Computers, давно опровергнув разговоры о якобы проводимых переговорах с AMD по поводу поставки процессоров для сборки ПК, подтверждает опровержение. Они не только не перекинулись в стан противников, но и до сих пор остаются сильнейшим оплотом Intel на рынке готовых ПК.

Сейчас Dell пытается создать дешевый компьютер с памятью Rambus, которая поддерживается Intel и стоит дороже DDR SDRAM, которой придерживается AMD.

Эволюционная революция – 2

Long time ago in a...

Нет-нет, речь пойдет не о "Звездных войнах". Творение великого Лукаса оставим в покое и сегодня трогать не будем. А займемся мы лучше новым "железным" свершением. И сейчас вы поймете, при чем тут "Long time ago...".

Давным-давно корпорация NVIDIA разработала графический процессор NV1. Многовато с тех пор воды утекло... Потом были RIVA 128, RIVA 128ZX, RIVA TNT, Vanta, RIVA TNT2, RIVA TNT2 Ultra, GeForce 256. О них подробнее рассказывалось в статье "Эволюционная революция" в номере 12 (32) за 1999 год.

Потом случился выход Quadro, который, по сути дела, представляет собой "продолжение" GeForce 256. По сравнению с последним он работает на более высокой тактовой частоте (135 МГц против 120 МГц у GeForce 256), имеет бОльшую производительность в полигонах – 17 миллионов (против 15 миллионов) и в текселях – 540 миллионов (против 480 миллионов). "Камень" обладает еще несколькими мелкими несущественными отличиями и позиционируется на рынке как изделие для профессиональной графики.

Новая революция

Но сегодня разговор пойдет не о Quadro. Темой будет новый графический "чип" от NVIDIA – GeForce2 GTS. NVIDIA усердно изобретает новые технологии, стараясь обогнать всех своих конкурентов, что получается у нее не просто неплохо, а очень даже хорошо. На сегодняшний день NVIDIA – лидер в разработке новейших технологий в области графики.

Пока основной конкурент, компания 3dfx, была занята разработкой новых высокопроизводительных графических процессоров, NVIDIA занималась и высокой производительностью, и новыми технологиями построения изображения. Конкурент явно просчитался, продолжая выпускать свои процессоры с использованием графических технологий трех-пятилетней давности. Дошло до того, что 3dfx Voodoo 3 3500 выводил на экран 16-битный цвет, в то время как другие производители графических процессоров перешли на 32-битный цвет.

Сейчас 3dfx пытается наверстать упущенное, вводя новые технологии в процессор VSA-100. Посмотрим, как у них это получится...

О том, что такое трансформация и освещение, читайте в статье "Эволюционная революция" в Нави №12 (32) за 1999 год.

■ NVIDIA GeForce2 GTS. Просим любить и жоловоть

Мы же в этой статье исследуем процессоры NVIDIA, в которых всегда находилось место для новых графических принципов. Процессор GeForce2 GTS обладает несколькими потрясающими нововведениями. Поговорим о них по порядку.

Производительность

Когда речь идет о графических процессорах, ее обычно принято характеризовать пропускной способностью геометрической установки (измеряется количеством полигонов, обрабатываемых процессором за одну секунду) и скоростью заполнения (измеряется количеством текселей, обрабатываемых в секунду).

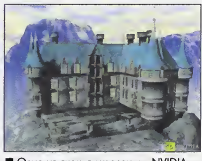
Производительность этого "чипа" оказалась на потрясающе высоком уровне, какого на бытовом ПК до сегодняшнего дня не видели. Количество полигонов, обрабатываемых в секунду, выросло со времен выпуска Quadro до 25 миллионов. С текселями дело тоже обстоит неплохо. Вспомним: RIVA TNT2 обрабатывала 2 текселя одновременно, в GeForce 256 появилась новая технология, позволяющая заполнять полигоны текселями со скоростью до 480 миллионов в секунду. Теперь же (не прошло и года) выпущен процессор, который способен обрабатывать 1 миллиард 600 миллионов (или 1,6 Гигатекселя) таких текстурных точек за то же время.

Трансформация и освещение второго поколения

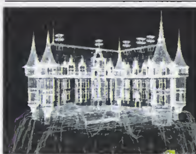
Пришло время аппаратной трансформации и освещения второго поколения. Первое поколение этой технологии было реализовано в GeForce 256, а второе нашло воплощение в обсуждаемом "чипе".

GeForce2 GTS может трансформировать в некоторую единицу времени (например, секунду) гораздо больше полигонов, чем ее предшественники GeForce 256 и Quadro, а именно, 12 миллионов. Тем самым новый графический камень позволяет строить более сложные объекты и сцены и трансформировать их на аппаратном уровне в реальном времени.

NVIDIA по этому поводу высказывает довольно смелое утверждение, в котором, возможно, есть некоторая доля правды: "Сцены, подобные этим не могут существовать на любой другой аппаратуре обработки графики". Одну из таких сцен вы можете видеть.



■ Одно из сцен, приведенных NVIDIA в качестве примеро



■ А это ее сетко. Обротите внимоние но количество полигонов. Кокоя детолизоция!

Заметьте, что у замка прорисован каждый кирпич в стене, и разработчики GeForce2 GTS заявляют, что их можно было приблизить в реальном времени и увидеть все мельчайшие детали. Обработка в реальном времени сцен с подобной или хотя бы сколько-нибудь похожей сложностью была невозможной на настольном ПК до появления NVIDIA GeForce 256 - первого процессора с обработкой трансформации и освещения на аппаратном уровне.

Но это все - о трансформации; об освещении тоже не следует забывать, поскольку и здесь произошли

О том, что такое полигон, тексель и многое другое, о 3D-графике и ее терминах читайте в статье "Inside the... 3D" в Нави №1 (33) за этот год.

Размер текстуры	Несжатая без мип-карт	Несжат. с м.-карт.	Сжат. б. м.-карт	Сжат. с м.-карт.
2048x2048	12289 КБ	16386 КБ	2097 КБ	2796 КБ
1024x1024	3073 КБ	4097 КБ	524 КБ	683 КБ
512x512	769 КБ	1024 КБ	131 КБ	171 КБ
256x256	193 КБ	255 КБ	32 КБ	43 КБ
128x128	49 КБ	62 КБ	8 КБ	11 КБ
64x64	13 КБ	13 КБ	2 КБ	3 КБ

изменения, причем еще более серьезные. В GeForce 256 (как и в Quadro) количество источников света было ограничено восемью. Большее количество механизм интегрированной трансформации и освещения первого поколения обрабатывать был не в состоянии. Теперь зто ограничение снято, количество источников света может быть любым - 10, 100, 1000... Но не следует думать, что зто не пожирает ресурсы. Чем больше источников, тем меньше FPS. Однако сам факт такого кардинально изменения в зтом механизме не может не радовать.

Трансформация и освещение на аппаратном уровне оставляют центральному процессору больше ресурсов на обработку реалистичной физики и искусственного интеллекта в играх, работу операционной системы. Для иллюстрации зтих возможностей процессора следует привести пример (честно "прихваченный" у NVIDIA :))

Представьте себе сцену, в которой 200 тысяч вершин полигонов. На обработку каждой вершины центральному процессору потребуется, допустим, 100 тактов. Мы хотим получить частоту кадров 60 FPS. Производим простейшие арифметические действия: умножаем 200000 вершин на 100 тактов - получаем 20000000 (20 миллионов тактов на обсчет вершин в одном кадре), умножаем полученные 20000000 на 60 кадров, которые мы хотим получать в секунду - получается 1200000000 (один миллиард двести миллионов тактов). Значит, при таких пожеланиях частота процессора только для обработки вершин должна быть 1,2 ГГц. Нынешним ЦП такое не под силу - максимальная частота на сегодняшний день составляет 1 ГГц.

Возьмем искусственный интеллект. Он сейчас находится на одной из низших стадий своего возможного развития. Его постоянно пытаются усовершенствовать многие разработчики, обещая каждый раз мудрейшее, реалистичнейшее поведение персонажей, управляемых компьютером, но мы слишком часто бываем огорчены, за исключением редких случаев (из последнего - Quake III Arena, Unreal Tournament, Messiah). Вспомните, насколько может упасть частота кадров, если вы тренируетесь на большом количестве ботов, бегающих по уровню. NVIDIA называет приблизительное количество тактов, требующихся для AI нового, более качественного уровня, - 400000000 тактов (400 МГц).

При таком раскладе операционной системе придется выполнять слишком много вычислений, предназначенных для обеспечения работы вышеперечисленных сложнейших задач (NVIDIA называет число в 300 МГц).

Всего: 1,2 ГГц + 400 МГц + 300 МГц = 1,9 ГГц. И зто только на расчет вершин и искусственного интеллекта - самых ресурсоемких задач для ЦП в играх на сегодняшний день (вывод изображения и организация полигонов уже давно переданы аппаратуре). Прибавить сюда еще другие (более мелкие) игровые задачи, и цифра получится еще больше. Где же взять такой процессор? Купить многопроцессорный ПК? Нет! Теперь такие фантастические сцены можно обрабатывать на аппаратном уровне без загрузки ими ЦП. Забудьте о цифре 1,2 ГГц и получите сцену, обработанную аппаратно, на графическом процессоре с частотой всего 200 МГц.

■ Умапомрачительная детализация и реалистичное асвещение пряма в реальнам времени

Сжатие текстур

Не такая уж зто и великая особенность, появившаяся еще в GeForce 256, но о ней все же стоит рассказать. GeForce2 GTS, как и ее предшественники GeForce 256 и Quadro, поддерживает сжатие текстур по алгоритму DXTC (DirectX Texture Compression). Здесь явно прослеживаются несколько полезных особенностей графических процессоров с такими возможностями. Прежде всего, сжатая текстура занимает меньше памяти. Здесь, наверное, никому ничего объяснять не надо: все и так понимают, что ее много не бывает. Другая "полезность" от сжатия - разгрузка шин. Представьте, что текстуры стали быстрее попадать в видеопамять, а процессор стал быстрее работать с теми, которые туда уже попали. Вот вам и рост производительности. Кроме того, они еще и храниться могут в сжатом виде. Раньше у некоторых разработчиков были проблемы с размещением игры на 1 CD-диске: вроде бы целостная игрушка, как говорится, слова... ой, то есть зтого, как его... байта не выкинешь, а нужно на двух дисках делать, что тоже невозможно, поскольку зто гоночный симулятор или файтинг, который проходится не последовательно. То есть, нужна возможность выбора в игре любого уровня. Не заставишь же геймера каждый раз менять диски. Самым оптимальным выходом всегда была запись содержимого одного из двух дисков на винчестер пользователя, что доходило временами до 650 МБ свободного дискового пространства в системных требованиях. Однако не у каждого было (да есть ли в настоящее время?) столько свободного места.

NVIDIA подсчитала среднестатистический (текстуры сжимаются поразному, в зависимости от того, что на них нарисовано) коэффициент сжатия текстур (который может быть от 1/4 до 1/6 от подлинного размера) и вычислила среднестатистические размеры текстур:

Был проведен специальный тест с игрой Quake III Arena на компьютере с процессором Pentium III с тактовой частотой 733 МГц. Графика была максимально "наворочена", а разрешение составило 1600x1200 при глубине цвета в 32 бита. GeForce2 GTS со сжатыми текстурами работал на 15% быстрее, чем с теми, которые компрессии не подвергались.

Ну все, решено: "сжатие - зто "круто". Но сжатие может присутствовать и в других процессорах, в том числе и с применением иных алгоритмов. Да, но только GeForce2 GTS поддерживает на сегодняшний день все режимы работы формата DXTC, которых, как известно, пять - DXT1, DXT2, DXT3, DXT4 и, как все уже, наверное, догадались, DXT5. Слышали о знаменитом формате S3TC, разработанном корпорацией S3, которым она так гордилась? Так вот, единственное, что из зтой пятерки там поддерживается, - зто DXT1. NVIDIA утверждает, что поддержка всех пяти режимов позволит сжимать более "хитрые" зффекты, касающиеся прозрачности текстур.

Итог всех зтих разговоров о компрессии таков: либо мы увидим больше FPS, либо мы увидим более красивую графику, ведь прирост от производительности и зкономии памяти можно, как говорится, "пустить в дело" и улучшить качество текстур.

Попиксельное затенение

NVIDIA, настолько шагнув вперед в производительности, просто не могла не придумать каких-то новых принципов построения изображения.

Так было в RIVA 128, RIVA TNT, так было в RIVA TNT2, в GeForce 256. И снова, создавая новый процессор, а не дотягивая старый до некоторой заданной отметки, корпорация дает возможность создавать новейшие графические эффекты при помощи новых функций. Иначе было с RIVA 128ZX (собственно являющийся RIVA 128), RIVA TNT2 Ultra, RIVA TNT2 Pro, RIVA TNT2 M64, Vanta – в этих случаях разработчики не стремились замахнуться на что-то совершенно новое, а просто создавали очередную версию старого.

Так, например, производители центральных процессоров создают некоторую модель, а потом начинают "выжимать" из нее все возможное. Таким образом, появляются разновидности с отличными друг от друга тактовыми частотами, процессоры для специфических секторов рынка (Celeron, Pentium II Xeon). То же самое происходит и с графическими процессорами, но в меньших масштабах. Среди них нет такой модели, которая насчитывала бы десяток-другой-третий разновидностей.

В нашем же случае мы получили совершенно новый процессор, соответствующий последнему слову техники, задаваемому на данный момент самой же NVIDIA (3dfx ко времени написания статьи еще трудится над высокопроизводительными (интересно, насколько?) Voodoo). Конкуренты наших сегодняшних героев снова упирают на производительность, а не на новые принципы построения графики, хотя в их процессорах и появилось кое-что помимо бешеных Frames Per Second. Но зто не тема для сегодняшнего разговора, просто надо было упомянуть основного противника, чтобы было понятно, кто на рынке хозяин и кто задает тон. Как выяснилось, обе компании, одна - производительностью, другая - технологиями "рендеринга".

Та технология, при помощи которой навернули "рендеринг" (он же - прорисовка) в зтот раз называется... а, впрочем, вы уже видели в подзаголовке. Правильно! Попиксельное затенение (per-pixel shading "по-ихнему"). Вот о ней-то и пойдет дальше речь.

Реализована функция попиксельного затенения при помощи совершенно нового графического механизма NSR (NVIDIA Shading Rasterizer, растеризатор затенения NVIDIA).

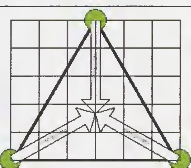
Всегда существовало много конкретных алгоритмов освещения, которые изобретались разными людьми при написании различных движков для 3D-игр и других графических программ. Не вдаваясь в конкретику, а рассматривая зти алгоритмы только поверхностно, все методы освещения можно разделить на два способа: карты освещенности и вершинное освещение.

В современной аппаратуре поддерживаются оба способа. Последний, по сути, реализует алгоритм затенения Гуро, который в общих чертах можно описать так: вычисления с ходом лучей производятся для трех текселей текстуры треугольника, которые находятся на вершинах, а затем, исходя из их освещенности (уже не принимая в расчет источник света), вычисляется освещенность остальных точек на текстуре. Этот алгоритм - не самый прогрессивный. Существует затенение Фонга, при котором все точки текстуры рассчитываются, исходя из данных хода лучей от источника света. Этот алгоритм дает более впечатляющие результаты. Однако реализовать такое на аппаратном уровне было делом слишком сложным, поскольку требовало огромного количества вычислений. Заметьте, что Quake III Arena при работе с GeForce 256, при хорошем освещении, использует возможности интегрированной трансформации и освещения не полностью, а только в той части, где требуется трансформировать содержимое сцены. Освещение же (при соответствующем качестве), как и в любой другой нормальной игре, производится "софтверно", за счет ЦП. Почему? Да потому, что даже такой мощный и технически совершенный графический процессор, как GeForce 256, не может выполнять затенение по алгоритму Фонга. В Q3A, правда, в настройках вместо Lightmaps можно выбрать Vertex и получить гораздо худшее освещение, но с большей производительностью. Поскольку в случае с картами освещенности расчет производится за счет центрального процессора, создаются и накладываются зти самые карты за счет способностей графического процессора накладывать их, либо за счет обычного мультитекстурирования, если карты освещенности не поддерживаются как таковые, либо просто поочередным наложением текселей карты и текстуры на одно и то же место (если нет мультитекстурирования). Хотя при поддержке карт освещенности процессор все же должен накладывать две текстуры. Если вам не нужно качество изображения, выставляете в Q3A Vertex и получаете алгоритм Гуро.

Ну вот, мы вспомнили и о вершинном освещении, и о картах освещенности, об алгоритмах Гуро и Фонга. А что же само попиксельное затенение? Что оно из себя представляет? Сейчас разберемся!

Попиксельное освещение в реальном времени - технология, носящая революционный характер. Ее реализация воплотилась в механизме NVIDIA Shading Rasterizer (NSR). Здесь сочетаются лучшие стороны вершинного освещения и карт освещенности. Это делает возможным простоту реализации и отсутствие сильной нагрузки на ЦП, а также точное освещение при различных световых сценариях.

Ведь алгоритм Гуро не дает такого реалистичного результата из-за того, что в некоторых условиях он отображает неправильно середину полигона, поскольку об источниках света в момент интерполяции речи не идет. Самый элементарный пример: свет падает прямо и рассеивается плохо ("острый" луч), попадая в центр полигона. Центр должен быть ярче, а края светлее, но алгоритм Гуро вычисляет края, и из тусклых вершин получается тусклый центр, хотя там должно быть яркое пятно. Пример не достаточно реален, поскольку такой луч прямо в центре полигона встречается нечасто (если не сказать - очень редко), да мы и не заметим, есть ли там пятнышко или нет. Вопрос не в зтом, а в том, что алгоритм Гуро не требует больших вычислений, но крайне неточен. А придумывать сложные примеры, гораздо чаще встречающиеся в реальности, расположенной по ту сторону зкрана, ни к чему, поскольку поймут их немногие. Итак, неточность вершиннного освещения, как, впрочем, и медлительность карт освещенности доказаны. Что дальше?



■ Зотенение Гуро. Зеленые точки вычисляются исходя из источников свето. Стрелкоми покозоно нопровление движения интерполяции, при которой вычисляется освещенности остольных точек

А дальше - поможет NSR, который дает зффект, подходящий для всех сценариев освещения, в том числе и для рельефных поверхностей. По сути дела, попиксельное освещение - зто аппаратная реализация алгоритма затенения Фонга. Наконец-то дождались: в 3D-акселераторе воплотился зтот алгоритм. Теперь, может быть, появятся игры, которым не нужен будет (естественно, с GeForce2 GTS) алгоритм Гуро, и нам больше не придется для увеличения количества FPS

ставить в настройках игр вершинное освещение. Игры будут освещать по Фонгу, а мы будем смотреть бесчисленные FPS в шикарном качестве.

Итог

Как мы убедились еще раз, прогресс не стоит на месте. Сейчас, на наших глазах создается будущее, которое мы привыкли видеть в фантастических фильмах. Как этот самый прогресс скажется на играх, я думаю, объяснять не надо. Больше полигонов, больше текселей, более реалистичный свет: реальность по ту сторону экрана продолжает приближаться к "реальной реальности".

Новые Voodoo пока отозваны. Будут дорабатываться. Учитывая этот факт, можно сказать, что NVIDIA, выпустив GeForce2 GTS, использовала (или использует – не знаю, выпустили или нет новый Voodoo на момент чтения вами номера) подаренное ей 3dfx дополнительное время на разработку своего следующего графического процессора.

Многим хочется видеть откровения самих производителей, поэтому часть данных о "чипе" (различные мелкие подробности) предлагается далее в виде официального FAQ по GeForce2 GTS, который был опубликован NVIDIA 26 апреля 2000 года, то есть еще до выхода процессора в свет. Вы ведьходите знать, что по этому поводу говорят сами разработчики?

А может, вы желаете узнать, что думает о NVIDIA GeForce2 GTS фирма 3dfx? Раз так, вашему вниманию предлагается перевод интервью, которое Питер Уичер (Peter Wicher) из 3dfx дал Voodoo eXtreme. Воспринимать всерьез все, что там сказано, не стоит, слишком много в нем преувеличений. NVIDIA и 3dfx друг о друге такого могут наговорить... Правда, дыма без огня не бывает, и в "шутках" Питера, конечно, есть доля правды, но слишком уж он круто забрал... Это интервью - информация к размышлению.

Ну вот, вроде бы все сказал. Статья окончена. Читайте FAQ и интервью в качестве приложений к этому тексту. ▲

Приложение № 1. Официальный FAQ от NVIDIA по графическому процессору GeForce2 GTS

Подробности от производителей

Вопрос: Когда будет доступен графический процессор NVIDIA GeForce2 GTS?

Ответ: Графические карты с GeForce2 GTS, по предварительным оценкам, станут доступны в середине мая 2000 года.

В: Сколько энергии потребляет GeForce2 GTS?

О: GeForce2 GTS потребляет менее 10 Ватт энергии на уровне микросхемы, а платы, основанные на GeForce2 GTS, будут потреблять значительно меньше энергии, чем требует AGP или PCI. Посредством прогресса в технологии обработки полупроводников и проектировании логики, GeForce2 GTS потребляет значительно меньше энергии, чем оригинальный GeForce 256.

В.: Какие ЦП поддерживает GeForce2 GTS?

О.: GeForce2 GTS поддерживает процессоры класса Pentium II и старше, включая семейства процессоров Celeron, Pentium III, AMD K6 и K7.

В.: Поддерживает ли GeForce2 GTS цифровые мониторы с ЭЛТ и плоские панели?

О.: Да. Архитектура GeForce2 GTS, содержащая интегрированный в микросхеме трансмиттер TMDS, делает доступной поддержку цифровых мониторов с ЭЛТ и плоских панелей без дорогостоящих внешних микросхем.

В.: Есть ли у GeForce2 GTS достаточная полоса пропускания?

О.: Да. GeForce2 GTS доставляет 5,2 гигабайта в секунду, это является наивысшей полосой пропускания среди всех графических процессоров данного класса.

В.: Какая, по предварительным оценкам, цена будет у плат 32 МБ, 64 МБ и 128 МБ?

О.: В конце концов, это будет решено нашими партнерами, занимающимися картами расширения. Однако мы полагаем, что 32 МБ платы будут стоить в районе $299, 64 МБ - около $399, а 128 МБ, в категории продуктов для рабочих станций, вероятно, будут стоить свыше $1000.

В.: Какого рода наложение рельефа поддерживает GeForce2 GTS?

О.: GeForce2 GTS поддерживает как дизайн рельефного наложения, так и высокое качество формы наложения рельефа, правдоподобное попиксельное наложение рельефа.

В.: Что такое усовершенствованный видеопроцессор высокой четкости (High-Definition Video Processor, HDVP)? Не отдельный ли это графический процессор для GeForce2 GTS?

О.: HDVP, или High Definition Video Processor (видеопроцессор высокой четкости) - это функциональ-

Плоские панели (flat panels)

Под плоскими панелями здесь подразумеваются дисплеи, которые используют цифровые технологии, выводя изображение по принципам, отличным от электронно-лучевой трубки. Например, жидкокристаллические, плазменные экраны и т.д.

TMDS

TMDS расшифровывается как Transmission Minimized Differential Signalling. Это метод передачи для отправки цифровой информации на вышеоговоренные плоские дисплеи. Он используется в интерфейсах VESA Plug and Display, DFP и DVI. TMDS - разновидность LVDS, но она преобразовывает 8-битный сигнал в 10-битный, чтобы свести к минимуму колебания напряжения.

LVDS

Расшифровывается как Low Voltage Differential Signalling. Широко используется в портативных компьютерах, потому что делает возможным применение прямого соединения материнской платы и экрана очень малым количеством проводов.

ное ядро, включенное в графический процессор GeForce2 GTS. Он дает поддержку декодирования всех форматов телевидения высокой четкости (High-Definition TV), включая поддержку всех 18 форматов ATSC, в том числе 720p и 1080i.

В.: Что такое растеризатор затенения NVIDIA (NVIDIA Shading Rasterizer, NSR)?

О.: GeForce2 GTS вводит радикально новую особенность обрабатывающего конвейера - растеризатор затенения NVIDIA (NVIDIA Shading Rasterizer, NSR), что делает возможными способности попиксельного затенения. Новый механизм представляет огромное переломное открытие: семь одновременных пиксельных операций за один проход на каждом из четырех пиксельных конвейеров за один такт.

В.: Поддерживают ли драйверы Detonator графический процессор GeForce2 GTS?

О.: Да. Одна из сильных сторон и преимуществ ядра NVIDIA - это единственная в мире истинная прямая и обратная совместимость и универсальная нисходящая архитектура драйверов. Благодаря тщательному проектированию интерфейса аппаратуры в каждом процессоре и использованию грамотных программных технологий, NVIDIA сумела представить возможность постоянного улучшения графических процессоров с одновременным присутствием совместимости со всей базой драйверов NVIDIA. Фактически, каждый новый графический процессор NVIDIA проверен со старыми драйверами задолго до того, как с этой микросхемой запускают новые. Таким образом, мы обеспечиваем то, что GeForce2 GTS будет поддерживать все драйверы NVIDIA.

В.: Какие новые возможности представит GeForce2 GTS конечному пользователю?

О.: Большинство новых разительных отличий, которые представляет конечному пользователю GeForce2 GTS, это потрясающее продвижение вперед в области реализма при помощи попиксельного затенения и освещения. В дополнение к резкому увеличению мощности в пиксельной и полигонной обработке, GeForce2 GTS впервые представляет настоящее попиксельное затенение и освещение на достаточных частотах кадров.

В.: Это - тот самый графический процессор, который будет поставляться в X-Box от Microsoft?

О.: Нет. GeForce2 GTS будет использоваться в первой волне разработочных платформ для X-Box от Microsoft, но в самом X-Box будет использован иной графический процессор, который отстоит от GeForce2 GTS на два поколения вперед. Однако большинство архитектурных особенностей ядра X-Box доступны уже в GeForce2 GTS.

FSAA - full scene anti-aliasing - сглаживание всей сцены

В.: Насколько сложно разработчикам использовать попиксельное затенение и сглаживание?

О.: Сглаживание всей сцены - полностью прозрачно для приложений; конечные пользователи могут легко включать его при помощи панели управления NVIDIA и наблюдать FSAA в любом случае. Попиксельное затенение требует, чтобы его сделали возможным разработчики приложения, но реализация попиксельного затенения часто очень проста, если приложение поддерживает мультитекстурирование. Мы работали с некоторым количеством разработчиков, которые реализовали попиксельное затенение в своих играх приблизительно в течение недели.

В.: Что такое гигатексель?

О.: Гигатексель - это 1 миллиард фильтрованных текстурированных пикселей.

В.: Каков максимальный размер кадрового буфера, поддерживаемый GeForce2 GTS?

О.: Архитектура GeForce2 GTS поддерживает до 128 МБ памяти кадрового буфера, но мы предполагаем, что большинство наших партнеров-изготовителей плат будут предлагать 32 МБ и 64 МБ платы прежде всего из-за цены памяти кадрового буфера. Мы также предполагаем, что все платы на базе GeForce2 GTS будут использовать только DDR, или память с двойной пропускной способностью (double-data-rate), для большой полосы пропускания кадрового буфера и улучшенной производительности.

В.: Поддерживает ли GeForce2 GTS сглаживание?

О.: Безусловно. GeForce2 GTS поддерживает высокопроизводительное аппаратное сглаживание всей сцены вне зависимости от порядка. Вопреки некоторым слухам, архитектура GeForce2 GTS воплотила в аппаратуре сглаживание всей сцены.

В.: Поддерживает ли GeForce2 GTS две шины AGP и PCI?

О.: Да.

В.: Сколько игр, из тех, что уже есть на рынке, используют T&L?

О.: По приблизительным оценкам, около 100 таких игр поставляются с конца года.

В.: Требуется ли API Microsoft DX7, чтобы воспользоваться особенностями попиксельного затенения и сглаживания?

О.: Да, особенности усовершенствований GeForce2 GTS требуют DX7 или OpenGL.

В.: Насколько сглаживание NVIDIA сравнимо со сглаживанием 3dfx?

О.: Сглаживание 3dfx требует нескольких микросхем VSA-100, чтобы было достаточно для получения хоть какой-то выгоды от самого сглаживания. Архитектура GeForce2 GTS поддерживает сглаживание всей сцены на одной микросхеме, продолжая традиции NVIDIA представлять особенности, позволяющие лидировать в индустрии, и полностью завершенные их реализации в одной микросхеме. К тому же, подход 3dfx с надеждой на несколько микросхем с независимыми поверхностями в кадровом буфере и дополнительными вызовами к памяти, так как текстуры скопированы для разных микросхем, пожирает драгоценную память. Видеокарта на GeForce2 GTS с 64 МБ памяти предоставляет конечному пользователю решение на все 64 МБ, в отличие от Voodoo5 6000, который при 128 МБ дает всего 54,5 МБ эффективной памяти.

Под "поверхностями" в ответе о сглаживании, используемом 3dfx, подразумевались зоны памяти, предназначенные для размещения конечных прорисованных кадров

В.: Что обозначает аббревиатура GTS?

О.: GigaTexel Shader (гигатексельный затенитель). GeForce2 GTS предоставляет возможность накладывать четыре пикселя в одну единицу времени, текстурированных дважды, или восемь "текселей" в одну единицу времени, поскольку индустрия придерживается этого термина для обозначения фильтрованной текстуры. GeForce2 GTS предоставляет возможность наложения 1.6 гигатекселя, или 1.6 миллиарда текселей, в секунду, что более чем в три раза превышает производительность GeForce 256. В дополнение к огромному увеличению скорости заполнения в пикселях и текселях, GeForce2 GTS делает доступным попиксельное затенение и осве-

щение, давая резкое повышение визуального качества.

В.: Вы улучшили качество DVD и HDTV в GeForce2 GTS?

О.: У GeForce2 GTS есть видеопроцессор высокой четкости (High-Definition Video Processor, HDVP), который предназначен только для кодирования и декодирования видео. Блок HDVP в GeForce2 GTS - это единственный в индустрии графический процессор, приспособленный для всех форматов HD. Способность GeForce2 GTS воспроизводить DVD и HD, предполагающая полную частоту кадров и высокое качество, – это мировой уровень.

В.: Какие компании разрабатывают игры, использующие механизм трансформации и освещения GeForce2 GTS и другие прогрессивные особенности?

О.: Electronic Arts, Interplay, Microsoft и свыше 75 иных.

В.: Я увижу разницу в производительности со сглаживанием, когда на GeForce2 GTS работают уже существующие игры?

О.: Производительность будет очень сильно зависеть от задачи и разрешения. Для большинства задач работа на низких разрешениях (1024x768 и ниже) будет настолько легка, что разницы в производительности не будет, когда сглаживание включено; просто улучшится качество изображения. При высоких разрешениях сглаживание снизит производительность, потому что архитектура GeForce2 GTS становится более ограниченной в скорости работы доступной памяти.

В.: Сколько будет различных конфигураций у GeForce2 GTS?

О.: Мы предполагаем, что станут доступны, по крайней мере, три конфигурации плат с GeForce2 GTS. Версии 32 МБ AGP, 64 МБ AGP и 32 МБ PCI.

В.: Как воздействует попиксельное затенение на графическую индустрию ПК?

О.: Попиксельное затенение перевернет визуальные эффекты и чувство образности в графике для ПК. Попиксельное затенение долго использовалось в производстве фильмов, чтобы создавать более реалистичную и подобную реальной жизни внешность сгенерированного на компьютере образного мира. Оно просто до сих пор не использовалось на практике в приложениях реального времени. Попиксельное затенение полезно для имитации природных явлений и точных атрибутов поверхностей, таких, например, как металлы, ткани и меха.

В.: Поддерживает ли GeForce2 GTS сжатие текстур?

О.: Да, GeForce 256 и GeForce2 GTS оба полностью поддерживают сжатие текстур DX7 так же хорошо, как S3TC на OpenGL, включая поддержку всех форматов. Это делает NVIDIA единственной компанией, предлагающей полностью завершенную поддержку сжатия текстур на всех API уровня стандарта индустрии.

Приложение № 2
Интервью Voodoo eXtreme с директором по маркетингу продуктов 3dfx

Информация для размышления

Сегодня - жаркое интервью! При нынешней сверхурочной работе маркетинговых механизмов NVIDIA, мы считаем, что настало время пообщаться с директором по маркетингу продуктов 3dfx, чтобы посмотреть, есть ли у них (*у 3dfx - прим. переводчика*) что сказать на тему “GeForce2 GTS против Voodoo5 от 3dfx”, включая, среди прочего, размышления о “FSAA” от NVIDIA. Это оказалось одним из самых лучших наших интервью.

Voodoo eXtreme: Что за важность у способности GeForce2 GTS, именуемой “попиксельный затенитель”? Насколько он отличается от GeForce?

3dfx: Мне не подобает говорить о том, что будет или чего не будет в DX8, так как Microsoft не опубликовала полные спецификации. Но глядя на презентации NVIDIA GeForce и другие материалы, не видно, чтобы GeForce2 GTS обладала какими-то дополнительными новыми способами смешивания текстур, сверх тех, что уже были в GeForce. Зайдите на http://www.nvidia.com/Marketing/Developer/Dev.Rel.nsf/TechnicalPresentationsFrame?OpenPage, затем перейдите в “GeForce 256 Register Combiners” и “A Practical Bump-mapping Technique for Today's GPUs”) и вы заметите, что эти документы обсуждают GeForce (не GTS) и они упоминают те же самые способности, что и GTS. Вы можете посмотреть на собственную страницу Web NVIDIA. Для меня она похожа на маркетинговый трюк: GTS - это GeForce с нормой 0.18 мкм с очень высоким пропусканием текселей. Так как DX8 еще не выпущен, и так как набору особенностей GeForce больше года, это - чудо, если GTS действительно будет полностью соответствовать DX8 (*не пугайтесь, имеется в виду, что будут учтены все возможности DX8, а не вопрос совместимости - прим. переводчика*).

VE: Какие изменения T&L вы видите в GeForce2 GTS?

3dfx: Это похоже на установление новой частоты, переход от 120 МГц к 200 МГц. Это - прыжок в частоте на 67%, но увеличение производительности не идет в ногу с увеличением частоты. Вы можете посмотреть на независимые обзоры от Firingsquad и Anand. Показатель Q3 в низком разрешении НЕ изменился, и это - там, где вы ограничены T&L! Очень сомнительно то, какое увеличение производительности было сделано с их T&L...

VE: Почему NVIDIA подчеркивает 16-битную прорисовку с включенным FSAA?

3dfx: Я не знаю. Весь мир перешел на 32-битную. NVIDIA отчитывала нас год назад за отсутствие предложения 32-битной прорисовки, так что это, на самом деле, странно, что NVIDIA делает в своих критериях ударение на 16-битную прорисовку. Похоже на то, что они идут на попятную, пытаясь компенсировать свою бедную производи-

тельность FSAA. Это очень любопытно, поскольку мы слышали, как некоторые говорят, что качество изображения Voodoo5 в 16 битах с 2X FSAA - лучше, чем качество изображения GeForce2 GTS в 32 битах с 4X FSAA. Качество изображения лучше, учитывая четырехкратную скорость заполнения.

VE: NVIDIA претендует на то, что ее 4X FSAA обладает таким же качеством изображения, как 4X FSAA от 3dfx. Это правда?

3dfx: Ни в коем случае. Техника FSAA NVIDIA ниже нашей. Даже не думайте называть технику NVIDIA “4X”, потому что зто не так – снова маркетинг. FSAA 3dfx использует неровные разновидности образцов, а FSAA NVIDIA использует выровненные разновидности образцов. Что-то они в последний момент отмочили в своем видео, чтобы сделать проверочные замеры: я, на самом деле, зто называю “video AA”. Мы подробно показываем в “белой книге” на нашем web-сайте (http://www.3dfxgamers.com/view.asp?IOID=1984), что наше двукратное FSAA зквивалентно видео AA NVIDIA и что наше четырехкратное AA было бы зквивалентно 16-кратному по методу NVIDIA (что-то я сомневаюсь, что их куча способна что-нибудь сделать). Если бы нам захотелось сосредоточиться на 16-битном мире NVIDIA, мы поверили бы, что качество изображения наших 16-бит, 2-кратное FSAA, практически неотличимо от 32-битного видео AA NVIDIA: мы давали бы пользователям такое же качество изображения со скоростью заполнения в 4 раза быстрее.

VE: Вопросы-ответы на web-сайте NVIDIA констатируют: чтобы выполнить FSAA, требуется две микросхемы VSA-100, зто правда?

3dfx: Это все ложь. Один чип VSA-100 может выполнять 2X FSAA и достигать такого же качества изображения, как NVIDIA достигает со своим видео AA, только с половиной производительности от нашей. Как известно, NVIDIA 2X FSAA будет доступен в продуктах с одним чипом Voodoo4.

VE: Совместимо ли FSAA 3dfx со всеми задачами?

3dfx: Да. FSAA 3dfx совместимо со всеми задачами для DirectX, OpenGL и Glide. Наше решение было разработано исходя из совместимости, в то время как NVIDIA со своим сглаживанием на базе видео нашла кривой путь изготовления, добиваясь для некоторых задач некоторого уровня сглаживания (хотя с таким бедным качеством)... NVIDIA сосредоточилась на получении маркетинговых достижений, в то время как мы сосредоточились на предоставлении пользователям реальных вещей!

VE: А как насчет совместимости FSAA NVIDIA?

3dfx: Она довольно бедна. Их бета-драйверы 5.16 работают только с OpenGL. Драйверы ELSA Gladiac делают возможным FSAA с D3D, но мы серьезно смотрим на вопрос совместимости с задачей, даже со стандартными тестами, такими как 3DMark. Мы протестировали задачи для D3D из top-100 с FSAA GeForce2 GTS и опубликовали результаты наших запусков программ. Конечно, они говорят, что все исправят в будущем...

VE: Похоже, вашему Voodoo5 5500 довольно значительно недостает скорости заполнения по сравнению с GeForce2 GTS. NVIDIA специфицировала в GeForce2 GTS пиковую текстурную скорость 1600М-текселей в секунду, но вы специфицировали для 5500 - 667М-текселей в секунду.

3dfx: GeForce2 GTS даже приблизительно никогда не достигает 1600М текселей в секунду в реальных 32-битных приложениях, как уже известно NVIDIA. Простейшее доказательство - посмотреть на Quake 3 демо на время при 1600x1200, 32 бита на пиксель, полная скорость заполнения. Даже со всеми искаженными сравнениями GeForce2 GTS достигла не более чем 3 дополнительных кадров в секунду, по сравнению с версией Voodoo5 5500 до выпуска. 5500 и GeForce2 GTS обладают одинаковой полосой пропускания памяти. GeForce2 GTS никогда не приближалась к такой пропускной способности памяти, которая сделала бы доступной поддержку их теоретической, но недостижимой требующейся пиковой скорости работы с 32-битными текстурами. Напротив, мир перешел на 32-битный рендеринг, а NVIDIA все еще кажется, что имеющееся построение архитектуры их продуктов покатит для 16-бит.

VE: Почему VSA-100 не поддерживает аппаратной T&L?

3dfx: Сегодня зто пока не нужно. Вспомните, на что NVIDIA претендовала последний раз, когда свыше 30 задач с расширенной геометрией стали доступны на рынке к Рождеству-99: сколько их было? Одна? Даже Quake 3 использовал только трансформацию: у него был собственный механизм освещения. Конечные пользователи должны спросить себя самих и зкспертов индустрии, а не маркетинговый штат NVIDIA, сколько задач они хотят сейчас купить, чтобы получить выгоду от ускорения T&L, особенно если они уже купили один из новых дешевых и супербыстрых ЦП от Intel или AMD.

VE: А что на счет специального уровня NVIDIA для Quake 3?

3dfx: Нам нравится зто тестирование, потому что Voodoo5 на нем быстрее, чем GeForce2, когда вы включите AA. Так что мы ценим, что NVIDIA создала зто тестирование, однако побиваем их на нем.

VE: 3dfx пережила период негативного отношения со стороны игровой общественности. Вы думаете, зто справедливо?

3dfx: Когда мы допускали промахи и промахивались серьезно, зто было вполне справедливо. Мы держались за высокие стандарты и хотели, чтобы публика делала то же самое. Иногда у нас были неприятности, о которых вы узнавали из наших сообщений (осмелюсь припомнить зффективное 22-битное качество в Voodoo3), но зто все - часть игры. Мы держали неплохой и высокий стандарт, когда я действительно видел, как люди начинали спрашивать о NVIDIA при встрече с их спецификациями до выхода. Я помню, когда они анонсировали TNT, он должен был работать на 125 МГц, а он работал на 90, TNT2 Ultra - 150/183 вместо 175/200Теперь они пробуют одурачить потребителя позиционированием GF2 как новейшего затеняющего киллера, но на самом деле никаких новых способов смешивания текстур по сравнению с простым GeForce не появилось. У GeForce2 GTS, предположительно, производительность в 3 раза больше, чем у GeForce, но и зто не подтверждается. Я люблю слушать их разговоры по зтому поводу. Вы знаете, если NVIDIA действительно реализует что-то, то мы встретим зто через год-другой разработки. Посмотрите, как они достигали отметки в 125 МГц, когда сказали, что у них получилось? Посмотрим, сколько им надо, чтобы представить продукт, который действительно в три раза быстрее GeForce... время пошло.

VE: Я же сказал, что зто будет особенное интервью от 3dfx. Для 3dfx типично оставаться относительно тихими, и, не в пример NVIDIA, не тыкать слишком много в конкурента.

3dfx: Великолепно. Надеюсь, что ваши читатели зто увидят.

▲

Железная почта

Добрый день!

Прощу прощения, может обращаюсь не по теме, но не мог понять в какую рубрику мне написать. сорри.

Подскажите, плиз, если вас не затруднит...

Имеется селерон 266, 64мб оперативки, S3 Virge GX2 AGP+Diamond MonsterII 12Mb PCI, у меня появилась возможность потратить немножко денег на комп(100$)

Вопрос: что мне лучше приобрести, Voodoo3 16Mb AGP или же какую-нибудь 32Mb видеокарточку на эту же сумму??!

..еще один маленький вопросик... Diamond MonsterII и Voodoo2 это одно и то же? или это разные вещи?!

Спасибо.

polosatik13@mail.ru

полосатый КОТ.

Я считаю Voodoo3 неприемлемой картой. Некоторые просто "тащатся" от ее производительности, но я считаю, что для простого геймера лучшее решение на сегодняшний день - графические процессоры от NVIDIA. Поэтому за 100 баксов лучше приобрести видеокарту от Asustek или Creative с процессором NVIDIA RIVA TNT2 M64 и 32 МБ видеопамяти. Diamond Monster II - видеокарта на базе набора графических процессоров Voodoo 2.

Привет Навигатор! Это - я. Вы рады? Спасибо за опубликованное письмо. У меня опять есть куча вопросов.

1) Я слышал, что вышел GeForce 2. Это правда?

2) Стоит брать видеокарту от Lead Teck? Я слышал, что она превосходит по характеристикам 3D Annihilator PRO.

3) Какой фирмы надо брать память?

4) Стоит ли брать CD-R, и если да, то какой фирмы?

Да. Вышел новый чип от NVIDIA. Называется он GeForce2 GTS. Можете почитать статью о нем. Leadtek брать стоит, если есть деньги. Память надо покупать только известных фирм, например Samsung. CD-R стоит брать, если он вам действительно для чего-то нужен, а не просто "чтоб был". Если у вас есть задача, с которой вы собрались справляться при помощи этого устройства, можно взять Panasonic.

Hello Дмитрий,

Будь любезен, ответь пожалуйста на вопрос. Собрался я себе прикупить новый винт. Да вот не знаю какой. Все только и делают что кричат что у них "супер-гипер". Короче я запутался. Не мог бы ты посоветовать что-нибудь в пределах 6-13Гб с большим кэшем. Что такое S.M.A.R.T. Capability? Заранее благодарен,

Ваш постоянный читатель Игорь aka Hammer.

В качестве основного системного хранилища ваших "Виндов" и прочей информации можно посоветовать много неплохих железок разных фирм – всего не перечесть. Приблизительно в указанном вами диапазоне емкости можно порекомендовать неплохую "железяку" от Quantum. Точнее, Quantum Fireball ST емкостью 6,4 ГБ с интерфейсом Ultra ATA. Большой кэш, собственно, дома не очень нужен, поскольку стоит дополнительных денег, а толку от него на домашнем компьютере – никакого. Скорость вращения шпинделя такого устройства составляет 5400 об/мин, а время доступа – около 9,5 мсек. S.M.A.R.T. расшифровывается как Self Monitoring Analysis and Reporting Technology, что в художественном переводе на великий и могучий означает "технология самостоятельного мониторингового анализа и оповещения". Она производит мониторинг и определенный анализ 'отмониторенного. В случае обнаружения потенциальной ошибки она рапортует об этом операционной системе, которая может предупредить пользователя. Включена в дисководы EIDE и спецификацию ATA-3.

Привет Нави! Читаю Ваш журнал почти с первого номера. Пишу вам в железную почту с двумя вопросами:

1.Я хочу купить звуковую карту в районе 100$. Покупаю её и чтобы в игры с качественным звуком играть, и чтобы музыка качественно звучала (на MP3 и audio CD). У меня две колонки Jazz за 100$ (с поддержкой 3D).Я думаю купить Montego II Quadzilla, но не совсем уверен. Подскажите, какую карту лучше купить?

2.В мае я хочу купить видеокарту с чипом NV15.

а) Выйдет ли к этому времени она с 64Mb DDR?Если к этому времени выйдет только 32 Mb, то стоит ли ждать 64Mb, или хватит 32Mb?

б) У меня Pentium II 333Mhz, 128 Mb, материнская плата ASUS P2L97 (Intel 440LX AGPset). Как я понимаю у меня AGP1X.

Будут ли выходящие до декабря 2000 г. игры (в декабре я буду производить апгрейд мат. пл. и процессора) тормозить на компьютере такой конфигурации.

в) сколько примерно будут стоить NV15 32Mb DDR и NV15 64Mb DDR?

Пожалуйста ответьте в ближайшем номере. Заранее спасибо.

WEB DemoN

1. Turtle Beach Montego II Quadzilla - очень хорошая звуковая карта, но цена ее немного выше средней. Так что все зависит от ваших денег. Если хватает на Quadzilla - берите.

2. А) В мае такое "железо" будет продаваться только в буржуйских странах, а в матушке Раше оно появится немного позже. Карты с таким чипом уже продаются (там, у них) с 64 МБ памяти. Кроме DDR, на них ничего не ставят.

Б) Они уже давно тормозят на такой конфигурации. Чтобы "K-52 Team Alligator" абсолютно без тормозов пошел в 800x600 со всеми "наворотами" в графике и звуке, ему нужен Pentium III 600 МГц (а лучше 600B –у него шина 133 МГц) и 256 Mb, а при больших разрешениях потребуется "машина" покруче.

В) К сожалению, такой информации нет. Это вопрос к экономистам.

Здравствуйте, уважаемый Дмитрий.

Хочу обратится к Вам за советом и, надеюсь, Вы мне поможете. Дело в том, что возникла необходимость поставить второй жесткий диск и в связи с этим у меня возникло несколько вопросов ответы на которые я никак не могу получить при помощи доступной мне литературы: журналов, руководств пользователя и пр. Поэтому решил обратится за советом к знающему человеку т.е. к Вам.

Система у меня следующая:
процессор P-2 300,
мать ASUS P2B
винт FUJITSU MPB3043 4.3 GB
ОЗУ 192 MB
видео Creative Grafic Blaster на Riva TNT 16MB

остальное, я думаю, не очень существенно в данной ситуации.

Теперь, что бы мне хотелось поставить: все тот же FUJITSU но объемом 13GB. Отсюда вопрос: Насколько это реально без замены материнской платы и при сохранении в системе существующего винта? Дело ведь в том, что необходимый мне объем диска есть только в сериях начиная с MPD3xxx, а эти модели рассчитаны на передачу данных по стандарту Ultra ATA-66, но поддерживают ли эти диски стандарт Ultra ATA-33 мне не совсем ясно, и если поддерживают то, чем чревато соединение в одной системе дисков модели MPB30xx и MPD3xxx (MPE3xxx)?

Необходимо ли обновить BIOS материнской платы?

Если я Вас еще не утомил, то хотелось бы узнать про AGP , а точнее про отношение моей P2B к стандартам AGPx2, AGPx4. Достаточно ли обновить BIOS что бы появилась поддержка этих стандартов или без замены матери мне ничего не светит?

Очень прошу Вас ответить. Заранее благодарен.

Роман.

Перед установкой нового "железа" BIOS лучше всегда обновлять на самый свежий. Существующий диск можно сохранить, но лучше в качестве второго, а системным (там ведь виртуальная память и файлы ОС) пусть будет новый. Вам может подойти MPE3xxxAE, который работает со старыми дисковыми адаптерами (ATA-4). Есть два подходящих диска: один на 8,4 ГБ (MPE3084AE), а другой на 17,34 ГБ (MPE3173AE). Можно купить диск той серии, которую вы хотите, и адаптер, поддерживающий UDMA-66, потратив на него долларов 20 и более. Если система без глюков, то установка двух подходящих адаптеру дисков никак на ней не отразится.

У вашей материнской платы есть AGP2X, а вот для 4X потребуется купить другую.

В мартовском номере было напечатано письмо некоего Zuf'а о проблемах с модемом Eline Communication V1456VQH HSP PCI Internal. Тогда мы ничего не смогли ответить по существу и не обнаружили в Интернете сайта, но вот сейчас появилась свежая информация. Откликнулась сама компания Eline, и теперь Zuf'у можно посоветовать загрузить новые драйверы с www.eline-net.ru или www.elinenet.com. Сотрудники фирмы проверили модем на предмет несовместимости с "железом", указанным в письме, и вот что мы узнали. Цитирую:

"На правах консультанта официального центра поддержки продукции фирмы Eline могу заявить, что с такой проблемой в нашу службу обращений не было. На гарантийном талоне каждого модема производства Eline, продаваемого в России, указан телефон нашей службы. Мы проверили указанный модем на предмет несовместимости с оборудованием автора письма. Он писал, что конфликты возникли со звуковой платой ESS1868, сетевой платой Compex RL2000A и видеоплатой S3 Trio 64V+. Ни с одной из перечисленных комплектующих несовместимостей в наших лабораторных условиях не возникло. Модем Eline Communacation V1456VQH HSP PCI Internal нормально работал, не вызывая сбоев в системе. Таким образом, принимая во внимание тот факт, что автор письма не обращался в нашу службу за технической консультацией, при этом обратившись в техническую поддержку ТК НИКС, сотрудники которой видимо не обладают всей полнотой информации об этом модеме, он попытался устранить неполадки в системе своими силами и, после того как это не удалось, написал в ваше издание свое письмо."

Так что либо дело в драйверах, либо обращайтесь в техническую поддержку фирмы по телефонам, указанным в гарантийном талоне. Больше посоветовать нечего.

Здравствуйте, господа "Навигаторы"!

Решил написать Вам по поводу статьи "В сеточку", поскольку порадовался тому, что тема сетей постепенно становится востребованной и игровых журналах. Но удручает количество неточностей и фактических ошибок на столь малом пространстве. Не сочтите за критиканство, но то, что широко публикуется, как мне кажется, должно тщательно проверяться. Тем более, когда используется такая "разработанная жила", как организация локальных сетей.

По порядку поступления:

"В Windows 95 для полноценной работы в сети следует установить протокол NetBEUI, Клиент для сетей Микрософт, Служба доступа к файлам и принтерам Микрософт. Для... доступа в Интернет... нужен протокол TCP/IP. В Windows98 достаточно TCP/IP, Клиента для сетей... "

А что, в 95-м невозможно организовать сеть Микрософт только на TCP/IP? Или там нет поддержки NetBIOS over TCP/IP?

"...сеть на витой паре стандарта Ethernet 10Base-TX".

Это мелочи, но есть стандарт 10Base-T и 100Base-TX. "Все, что сверх того, от лукавого" :-).

"Плата (и концентратор) могут работать в полнодуплексном режиме ..." "Лучше использовать full-duplex концентратор с автоматическим определением скорости 10/100 Мбит/сек". Было бы интересно посмотреть описание, или хоть ссылочку на производителя сих легендарных "полнодуплексных концентраторов". Сам этот термин противоречит природе CSMA/CD. Полнодуплексный режим поддерживается ТОЛЬКО в коммутируемых средах. Вы, конечно, можете попытаться передать что-то на порт концентратора в момент приема (или наоборот), но счастье будет очень недолгим :). В конференции по сетям и ОС http://www.infoart.ru/it/helpself/index.htm этот вопрос неоднократно обсуждался. Упоминание о возможности полнодуплексного режима работы портов в концентраторах есть и в заключении, где речь идет о выборе оборудования для домашней ЛВС. Предлагается поискать в продаже полнодуплексные концентраторы :-).

В остальном, очень полезная статья. Хотя может быть, в чем-то и отнимающая хлеб у тех, кто этим делом зарабатывает на жизнь :) .

Удачи вам,
VBW,
Троицкий Сергей

Спасибо на добром слове.

Да, в 95-м возможно организовать сеть Microsoft только на TCP/IP. Но в варианте "купил-включил", то есть установил-перезагрузил, в Windows 95 это не работает, что также обсуждалось в конференциях в свое время. В 98-м – работает.

О full-duplex концентраторе, точнее о том, что его нет в природе - полностью признаю, сожалею, обязуюсь исправить, искупить...

Не думаю, что стоит беспокоиться о тех, "кто этим делом зарабатывает на жизнь" – сетевой "пирог" гораздо больше, чем затронутый в статье его "кусок", а хорошо информированный клиент для профессионала – только благо.

А. С.

Горяйнов Дмитрий aka Woolen

-=Lord_T!p$y_LiON=-

Новости

Вот и весна пролетела, теперь у нас есть полновластный президент. Ура? Ан нет, рановато. С приходом В.В. к власти по Инету понеслись такие слухи, от которых просто в дрожь бросает. Неужели и вправду в нашу любимую Сеть собираются ввести цензуру и выпустить целый ряд законов, ограничивающих (если не сказать - ущемляющих) наши права в киберпространстве? В связи с этим известием уже начались протестные акции, выражающиеся в основном в распространении вирусов и троянов. А вот к чему можно отнести вирь I Love U я, к сожалению, не знаю, однако никакого глобального действия и ущерба он не принес, больше шума.

Формируется новый союз интернетчиков.

Надеюсь, все слышали о Клубе Приличных Сайтов, а? Ну так вот, на днях началось создание еще одного благородного клуба, а точнее – Союза Пользователей Интернет. На момент написания статьи в нем уже проходило обсуждение Манифеста и Устава. Не будем спорить, Рунет уже довольно сильно заспамлен различного рода рекламой и информацией, с этим надо как-то бороться. Вот СПИ это на себя и взял. Вступить в клуб может любой желающий, подробности на http://www.spi.net-2000.org/.

А вот пока они там голосуют и развиваются, по Рунету продолжает гулять надоедливый...

Спам

И опять в мой почтовый ящик каким-то нечистым ветром занесло аж 3 письма с весьма "выгодными предложениями": в первых двух предлагали разослать восемь сообщений с рекламой фирмы, торгующей сотовыми, своим френдам и получить за это нехилый халявный телефон, в третьем предлагали разослать эту же рекламу аж 289 друзьям и получить за этот подвиг наикрутейший мобильник да еще и с подключением на месяц. Хех, где ж я столько друзей возьму? В общем, бредни остаются бреднями, а мне хотя бы пагер, эх... ;)

У Napster'а опять проблемы

Знаменитый рэппер Dr.Dre и несколько запопсовевшая Metallica уже бились за свои синглы с системой Napster, теперь настал черед Мадонны. Ожидающая релиза через несколько месяцев, заглавная композиция ее нового альбома Music уже стала доступна пользователям этой скандальной системы. Теперь им предстоит новое разбирательство в суде. Ничего не скажешь, любят америкосы судиться. Однако и у Napster нашлась поддержка со стороны в лице OFFSPRING. Эти ребятки начали продавать на своем сайте бейсболки, футболки и рубашки с логотипом компании. Но так как при этом не было заключено никакого торгового соглашения между компанией и группой, то получается, что OFFSPRING незаконно использует торговую марку чужой компании и, по мнению юристов, это может плохо отразиться на имидже компании Napster.

Жертвами маньяка становились любители садо-мазо чатов

В начале июня этого года в американском штате Канзас был произведен арест Джона Эдварда Робинса, обвиняемого в убийстве 5 женщин. Причиной ареста стало заявление в полицию двух женщин, обвинивших Джона в нападении сексуального характера. Мистер Робинс являлся страстным почитателем чатов садомазохистов, куда он предпочитал являться под ником "Повелитель рабов". Там он знакомился с женщинами и предлагал встречу в реале.

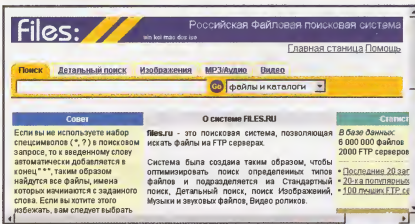
Джона взяли прямо у него дома. Обыскав территорию дома, полиция обнаружила 5 женских трупов, уложенных в разных местах в контейнеры. Однако это может быть еще не все, так как вблизи дома Робинсона имеется озеро, которое в ближайшем времени полиция собирается осушить – вдруг там еще чего есть.

Сотовым тоже нужен AVP

5 июня в Испании запеленговали новый вирус-червь под названием "I – Worm. Timofonica", особенностью которого является то, что помимо обычных рассылок по электронной почте, он кидает сообщение на случайный номер мобильного телефона сети MoviStar. Активен червь только в средах Windows 98/2000 и пользует для своей деятельности почтовый клиент Outlook от Microsoft. Совет: юзайте Win 95, сносите Outlook и все будет rulezz!

У нас появился новый поисковик

"Уникальная для России" система поиска по ftp-залежам недавно была презентирована компанией ArtLogic. Новый поисковик Files.Ru прошел стадию бета-теста вполне удачно. В данный момент проект содержит уже вполне приличную базу данных на ftp-серверах. Удобная форма запроса, возможность поиска файлов по расширению (wav, mpeg, avi, etc.), по дате, размеру. В общем, все сделано на вполне приличном уровне. В будущем проект ожидают



доработки и усовершенствования. Интернет стал еще более доступным! Пользуйтесь, юзеры!

Киберсквоттеры блаженствуют в Инете

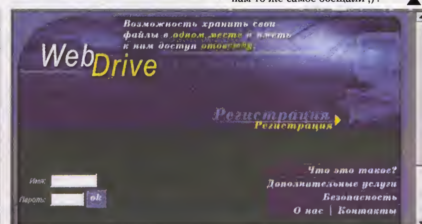
За время существования Сети подобного рода выставки on sale открывались и закрывались с тем же успехом не раз. Вот и сейчас открылся новый проект под названием "Все о сетевой собственности". Основатели проекта – компания eZone и интернет-провайдер Axon. Здесь каждый желающий может приобрести удобный ICQ UIN, доменное имя или готовый сайт. Для выставления товара на продажу необходимо пройти простенькую регистрацию. Все упрощено до предела, предложение строится по схеме: имя_товара – цена – e-mail_продавца. И все же не понять моему гениальному серому веществу, как можно платить за "аськин" номер, домен второго или третьего уровня и проч.? Всех заинтересовавшихся прошу на www.domainmarket.ru.

Porno.net для детей

Дабы устранить от глаз наших детишек жуткие фотографии непристойного содержания, уже давно употребляются фильтры, сканирующие HTML-код. На этот раз 30 мая компания Heartsoft.inc представила публике новый запатентованный продукт, основой которого является уже не фильтр, а сканер, который по цвету и тону фотографии способен определить, носит ли она порнографический характер. Пока это программное обеспечение проходит бета-тестирование, и, по заявлению председателя компании Бенджамина Шелла, оно уже способно определить на 90-95% содержание картинки. Позже этот сканер будет встроен в Internet Explorer и Netscape Navigator, а пока его содержит только "детский" броузер Internet Safari, да и то в "личиночном" состоянии. За подробной информацией о продукте следует пройти на сайт www.internet-safari.com.

Webdrive.Ru – каждому юзеру по сетевому диску!

Теперь в Интернете каждый желающий может разместить свои файлы на собственном сетевом диске, причем абсолютно бесплатно. Это стало возможным благодаря компании AVM Consulting и ее новому проекту Webdrive.Ru. Место размером в 10 мегабайт получает каждый зарегистрированный пользователь. Сайт имеет простой интерфейс и разобраться с его функциями будет не сложно. Свое место можно с легкостью использовать для хранения и совместного пользования файлами. Как заверяют представители AVM, вся информация хранится в строжайшей секретности, и о том, что лежит на отдельных 10 мегах, знает только сам пользователь. Гм-гм, помнится, что представители Mail.Ru нам то же самое обещали ;) . ▲



Каменщиков Сергей aka Veles

Slayers

Жанр	Онлайновая RPG
Издатель	Net Game
Разработчик	Taewool
Требуется	P-166MMX, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P2-266, 64 Mb RAM
Сервер	ftp://www.slayersnet.com/

В последнее время неподдельный интерес к сфере онлайновых развлечений проявляют небольшие корейские компании, старающиеся если и не переплюнуть UO по качеству исполнения, то уж точно занять нишу в области freeware и обратить на себя внимание издателей для последующих полномасштабных проектов. На моей памяти это уже четвертая игра такого рода, сочетающая в себе все типичные черты бесплатной онлайновой RPG.

Корейский аскетизм

Местная графика будоражит воображение и заставляет прерывисто дышать, сглатывая слюну. Но только в одном-единственном случае. Если до этого ничего круче текстового MUD'а вы в принципе не пробовали. Иначе возможны серьезные расстройства психики, связанные с переживаниями от увиденного. Впервые попав в игру, ощущаешь себя отважным путешественником во времени, угадившим год этак в 1991 и наткнувшимся там на Ultima 7, но без каких-либо мало-мальски запоминающихся деталей, которыми можно манипулировать. Полный, мягко говоря, аскетизм. Голый ландшафт с одинокими деревцами, убогие и непропорционально маленькие домики, суетящиеся вокруг магазинов уродцы (читай – персонажи других игроков). Немного отпускает, когда узнаешь, что в настройках можно изменить разрешение. В режиме 1024 на 768 картинка приобретает божеский вид, хотя по-прежнему без желаемых деталей. Но, по крайней мере, на это уже можно смотреть без слез. Абсолютно честная плоская графика, никаких визуальных изысков. Несколько кадров анимации на каждого шевелящегося персонажа, будь то герой или противник. Сносные световые эффекты, сопровождающие заклинания магов или действие "зачарованных" предметов.

Интерфейс не блещет функциональностью, но и ежесекундного отвращения не вызывает. Беда в том, что на высоких разрешениях остается много пустого пространства, которое можно было бы употребить с большей пользой. Окошки перетаскиваются по экрану, можно выводить и убирать панель заклинаний, открывать инвентарь и характеристики персонажа. Единственный откровенно неудачный момент связан с диалогами. Весь проговариваемый окружающими текст некоторое, причем весьма непродолжительное, время демонстрируется в верхнем левом углу экрана, а затем бесследно исчезает, оставляя игрока у разбитого корыта. Нет никакой возможности пролистать стенограмму разговоров, что прямо-таки выводит из себя. В бою, между прочим, некогда следить за диалогом, так что вероятность пропустить нечто по-настоящему важное и расстроить другого игрока своим молчанием на не вовремя заданный вопрос еще как огорчает.

Две дамы, три мордоворота

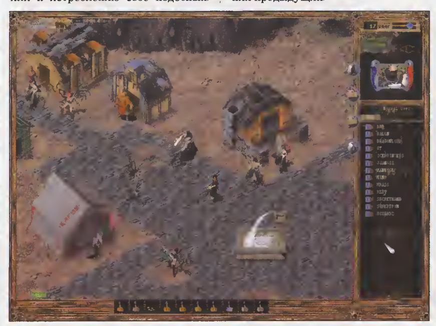
Ролевая система начинает проявляться с момента создания персонажа, которым предстоит играть. На выбор предложено 5 героев с жуткими названиями, но знакомой сутью. Korean Warrior (Leelim) – урожденный воин, посвятивший себя борьбе со злом во всех его проявлениях. Sama (Necromancer) – удачно сочетает в себе уверенность физически крепкого война и интеллект темного мага, экспериментирующего с заклинаниями смерти. Japanese Sorcerer (Kusa) – абсолютно беззащитен в ближнем бою, но здорово управляется с противниками магией, сохраняя умеренную дистанцию. Mongma (Succubus) – прекрасная представительница темной силы, волшебница в сфере ментальных энергий. Chinese Royal Family (Rinning) – милая дама из высшего общества, но с луком неприличных размеров и тяжеленным кулаком.

Каждый персонаж наделен 5 первичными параметрами (сила, интеллект выносливость и так далее) и 7 вторичными, подсчитывающимися на базе первичных (мана, здоровье, защита и прочее), плюс 4 резистанса к стихиям. С ростом уровня, происходящим исключительно за счет уничтожения противников, игрок получает возможность увеличить тот или

иной показатель на заданное количество пунктов. Поскольку все предметы в игре имеют ограничение на применение, выраженное в минимальных требованиях к значению показателей (аналогично Diablo), совершенствование атрибутов и является основой ролевой системы. Развивая силу и ловкость, вы получите воина, способного носить любую кольчугу и при этом не падать после двух шагов с непомерной тяжестью на плечах. Совершенствование интеллектуальных параметров героя сделает из него обвешанного побрякушками мага, издалека испепеляющего своих лютых недругов.

Чтобы как-то отследить мировоззрение персонажа, введены два дополнительных параметра (karma и fame). Они показывают предрасположенность игрока к охоте за управляемыми компьютером зверушками или к истреблению себе подобных. И совсем не обязательно, что происходит последнее по вине чрезмерной кровожадности или патологии к опустошению трупов. Здесь свою долю геймплея берут два новых закономерных элемента игры: частый лаг и клановые разборки.

Магия прокачивается дополнительно путем походов в магазин магазин, где приобретаются заклинания, коих насчитывается около двух десятков. Кроме того, каждое волшебство имеет несколько уровней силы, и чем уровень выше, тем дороже обходится покупка заклинания. Например, первый уровень "стены огня" стоит 100 монет, второй – 400, третий – 1200, четвертый – 2000, пятый – 3400. Таким образом, овладение заклинанием "стена огня" пятого уровня силы обойдется вам в сумму всех указанных цен (7100), так как последующие уровни требуют знания предыдущих.



Давайте жить дружно, хулиганы

Играть в Slayers в гордом одиночестве категорически не рекомендуется. Нет, я, конечно, понимаю, что онлайновые игры в массе своей предназначены для группового прохождения и указанные рекомендации подошли бы к советам для любой игры данного жанра, но Slayers – случай особый, из ряда вон выходящий, если речь заходит о смерти персонажа. Дело в том, что возвратить к жизни убитого чара может лишь другой находящийся поблизости игрок, произнеся заклинание ressurection. Никакого иного варианта пока что не предусмотрено, поэтому в одиночестве играть практически невозможно, особенно принимая во внимание насыщенность мира pk-игроками.

Со смертностью героев также связан интересный момент, возникающий при необходимости прокачать молодого персонажа при помощи пожилых чаров. После смерти героя могут быть потеряны лишь некоторые предметы из его инвентаря, поэтому помощнику достаточно лишь стоять рядом и регулярно возрождать к жизни столь же регулярно погибающего ученика, который практикуется на сильных монстрах, дающих ему большой бонус в наборе опыта. Бои, кстати, исключительно в реальном времени, так что варежку разевать некогда.

Что касается pk-игроков, то здесь они действуют открыто и абсолютно безнаказанно, уничтожая противника как собственными силами, так и вмешиваясь в его поединок с компьютерными монстрами, накидывая на охотника в самый неподходящий момент боя, скажем, заклинание "паутина". Правда, безудержное кровопролитие запрещено в городах и населенных пунктах, где можно чувствовать себя относительно безопасно. Но за пределами обжитых территорий следует держаться всегда собранно и не соглашаться на сомнительные предложения незнакомых вам людей.

Безусловно, в игре нет чего-нибудь действительно запоминающегося, что могло бы сделать ее конкурентом коммерческих онлайновых RPG. Однако то, что имеется в наличии, выглядит не так уж плохо для абсолютно бесплатного проекта. На сегодняшний момент проводится лишь предварительное тестирование игры, но, несмотря на зто, в ней уже присутствуют более десятка разнообразных противников, два десятка локаций, более двадцати видов одних только мечей и множество других полезных предметов, перечень которых регулярно расширяется.

Хакерство: что было, что есть и чего придумали

Alexander Totoshin (7764697@mail.ru) и -=Lord_T!p$y_LiON=-

Предисловие...

На хакерский чат входит некто с ником -=Lord_T!p$y_LiON=-

L: Hail! Люди, настоящие хаЦкеры есть? :)

Немедленно отзывается некто с навороченным ником HiPPo'kЯoFF:

H: Здорово, ты скажи, что те надо... может и есть.

L: ну, пагу ввв.микрософт.ком за штуку зеленых свалишь?

H: не, штуки мало, да и вообще, я не на валке сайтов специализируюсь.

L: оки, а в чем ты можешь проявить свое "мастерство"?

H: ну, пароли от Инета могу достать, ящик спамануть, пароль от аськи стырить, "повесить", "бомбануть" ее же, в общем, много чего.

L: heh, всю жизнь работать на одну зарплату буду, если не прав – пароли "коняшками" добываешь?!

H: ага.

L: а сам ты хоть одного "коня" за всю свою деятельность написал?

H: нет... а зачем? Ведь и так всего в Инете навалом валяется.

L: парень, ты извини меня, конечно, но, когда я вошел сюда, я спросил ХАКЕРОВ, а не ТУПЫХ БОЛВАНОВ, регулярно посещающих крутой B@d$ite, где им вместе с закачкой "запрещенного" софта вроде троянов, нюкеров и спамеров вдобавок самим присылают "забавные штучки" в виде вирей и "коняшек" (ИМХО это правильно). Соси дальше, брат, соси дальше...

H: да ***** ** ** ***! ****!

Мораль сей басни: остается за кадром ;) .

В последнее время слово "хак" склоняют буквально всюду: с экранов телевизоров на нас смотрят субъекты с серьгами в ушах, рассуждающие на тему съема денег со счетов фирм в западных банках, и щупленькие очкарики с закрытыми лицами, рассказывающие о взломе того или иного сайта либо сервиса. В Интернете и в реальной жизни появилась уйма источников информации, проливающих свет на хакеров как таковых, их историю, методы, иногда даже этику.

Что ж, свято место пусто не бывает, следовательно, пора и нам рассказать тебе о своем видении этих загадочных существ.

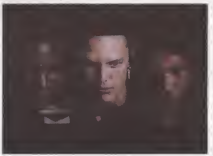
Откуда что взялось?

Хакеры появились в эпоху, когда компьютеры были еще весьма далеки от персональных, – терминалы, ящики с микросхемами, которые сегодня мы бы уважительно назвали сервером, и место священнодействия – вычислительный центр (ВЦ). Уже тогда были некие "шаманы", которые управляли этими самыми ВЦ, вволю пользуясь по ночам бесплатным машинным временем (именно так это тогда называлось и ценилось, кстати, на вес золота). Эти люди и называли себя полушутя хакерами (to hack (букв.) – ломать, взламывать) ;).

Уже слышу возмущенные возгласы "знатоков". Поспешу огорчить: взглядов на происхождение слова "хакер" существует много, это – один из них. Он не претендует на абсолютность, зато вполне обоснован, т.к. хакеры всегда славились чувством юмора.

Шли годы. Компьютеры уменьшались. Админы, наоборот, вырастали и становились хакерами. Вот уже стриммеры сменились дисководами, а ПК обзавелись первыми винчестерами. Скорость обмена информацией возрастает – появляются дискеты, нуль-модемы, первые коаксиальные сети... Затем приобретают популярность модемы.

Тогда-то и объявились первые люди, решившие применить свои навыки то ли "для прикола", то ли именно в деструктивных целях. Без всякой задней мысли кто-то из программистов написал первый вирус – программу, ставящую себе целью размножение с постепенным заражением всех исполняемых файлов определенных видов на отдельно взятом компьютере. Вставленная дискета разнесла этот организм, распространение было достаточно быстрым для того времени. Первые вирусы вообще так и остались незамеченными – они не причиняли никакого вреда.



■ Вот они, темные личности с серьгоми в ушох. Сервер ломоют ;)

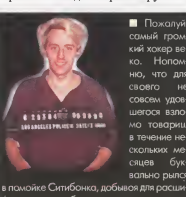
Затем родились вирусы с приколами вроде надписей при загрузке, картинок и пр. Ну а дальше оставался всего один шаг до появления серьезных тварей, подчас уничтожавших компьютерный парк целых организаций. JJX, HELLicopter – от этих названий пробегают мурашки по коже у многих бывалых админов, а в памяти всплывают ночи без сна среди мерцающих мониторов, разобранные корпуса, винчестеры с "прикуривателями" (dos, nc, msword etc.), chkdsk /f...

Чуть позже, когда возникли разветвленные средства защиты, отслеживавшие запись в файл и многое другое, появились бомбочки – трояны. Да-да, изначально "троянские кони" были именно таким средством атаки – элементарной бомбой, сносившей все со всего, что она могла достать. Народ матерился, восстанавливал винчестеры с кассет Арвида и стриммеров.

На троянские бомбы попадались многие именитые люди, к примеру, так уронили Boston PC BBS, пользовавшуюся большим авторитетом в Москве. Сисоп откровенно лопухнулся, запустив look_it.com с откровенно простейшей командой deltree... Последствия были интересными – софт, лежавший на Boston PC, полностью обновился ;) . Недовольным остался только сам оператор, а пользователи нередко благодарили того, кто заслал "коня" ;) .

Ну а дальше начался разврат. Закончилась эпоха BBS, начало подгнивать FIDO, превращаясь из сети друзей в сеть координаторов. Народ повалил в Интернет. Очень скоро программеры-хулиганы просекли всю прелесть нового протокола tcp/ip, дырявых win95 и x-систем. Нюки, портсканеры, legion'ы etc. стали появляться как грибы после дождя. MS и другие производители систем защиты, операционок и прочего софта не успевали заделывать дырки. Нюки, teardrop'ы, land'ы... И ладно бы страдали рядовые пользователи, но ведь от таких же атак дохли серверные станции, серверы мировой известности. Да и в самом ПО было немало "недокументированных возможностей", позволявших людям с интеллектом их хакать. 96-97 годы - годы расцвета хакерства. Тогда не падало только то, что было отключено от Сети ;) .

Но это – только одна ветвь хакерства. Ведь для того, чтобы сломать что-то где-нибудь в Северной Африке, необходимы для начала те же самые 95-е, причем желательно последней версии... В общем, параллельно с вирьмейкерами, коневодами, нюкерами и прочими телекоммуникационными террористами возникали и развивались направления крекеров, курьеров, художников, музыкантов и прочих... Уже для amiga, sinclair и других "доисторических" полуприставочных компьютеров распространялись и игры на кассетах, и хаки к ним, и новые версии операционных систем, и дополнительные уровни... Это сейчас основным источником софта служит Интернет, а тогда были BBS, на которые неутомимые курьеры заливали свежие версии спертого где-то софта, кряков к программному обеспечению и т.п. Постепенно подтянулась и упаковка этого самопала – художники научились, используя символы стандартной таблицы (127 символов), рисовать достаточно реалистичные изображения. Началось размножение хакерских и псевдохакерских групп.



Пожалуй, самый громкий хакер века. Напомню, что для своего не совсем удовшегося взломо товарищ в течение нескольких месяцев буквально рылся в помойке Ситибанка, добывая для расшифровки счета, бланки, документы и прочую банковскую утварь. Между прочим, отличный пример для наших начинающих хакеров (это я не о рытье в мусорках, а о том, что может быть за такое дело ;))

Это направление живо и по сей день. Все то, что среднестатистический российский пользователь покупает в Митино, Царицыно, на "Горбушке", поставляется именно ими, группами неутомимых "энтузиастов".

...и во что это вылилось

Итак, какой он, современный хакер? Многие уже побежали смотреться в зеркало, не будем их дожидаться – все с ними понятно, они могут идти гулять. Настоящий хакер себя таковым никогда не считает. Чем больше знает программист, тем больше он не знает, а это не может не удручать человека с мыслями в голове.

Портрет хакера, который нам постоянно рисуют, примерно следующий: это глубоко антиобщественный элемент, в "трубах" либо в кожаной куртке, в надвинутой на глаза шапке либо в бандане, на чоппере или на спортивном мотоцикле. О хакерах снимаются как-бы-правдивые фильмы (алле, "Хакеры"!), пишутся как-бы-правдивые статьи, показываются как-бы-правдивые сюжеты... Сегодняшний хакер обязательно должен быть подозрительным, глубоко зашифрованным, неприметным. В общем, шпиономания какая-то.

А ты, дорогой друг, хоть раз видел настоящего хакера? Да, согласен, эта профессия/хобби (у каждого по-своему) накладывает определенный отпечаток. Наш, отечественный, хакер редко бывает выспавшимся – Интернет располагает к ночному времяпрепровождению, а днем как правило есть еще школа, вуз, что-то другое. Для многих определяющим фактором здесь становятся деньги – ночной доступ стоит настолько дешево, что позволить себе его может даже безработный, моющий машины около захудалой бензоколонки.

Хакер частенько пьян – пиво в сочетании с компьютером вообще неплохой тандем, а человек, сидящий за монитором достаточно большое количество времени, просто не может не отведать пива на рабочем месте. Работать под градусом, кстати, на порядок легче. Кроме пива хакер частенько не брезгует водкой.

Хакер практически всегда курит. Вообще ученые отмечают, что сидячая работа располагает к расслаблению с помощью сигареты, а при частых нервных перегрузках хакера это вообще святое дело.

Дальше пошли различия – между теми, кто называет себя хакерами, и кто действительно достоин этого звания. За последние годы в Сети появилась уйма материалов по начальному "западлостроительному" образованию, причем их доступность и многочисленность поражает. Частенько бывает так, что только-только пришедший в Сеть новичок сразу получает от более опытного "наставника" листочек с линками на два-три порноресурса (с паролем и логином) и на два-три ресурса "хакерского" содержания. Под "хакерским" подразумевается небольшой сайтик, частенько не имеющий вообще никакого дизайна, содержащий минимальный набор утилиток для простеньких беззубых атак: nuke, back orifice, joiner, etc. В худшем случае они протроянены, в лучшем – нет (просто у владельца сайта еще руки не дошли). Разумеется, ни о каких знаниях о природе этих атак речи не идет, не говоря уже о методах их реализации.

Вот так вот хакеры залазят в Инет и ламают, ламают, ламают

Частенько такая порода "хакеров" обзаводится и внешней атрибутикой: крутым ником типа kEwLLL_|-|a(kEr_0F_[nul]. Их подписи порой составляют половину письма, стиль общения такого рода индивидов давно уже известен своею неповторимостью, ибо без наездов они не могут прожить и часа. Грамотность, как правило, считается ненужной роскошью, причем применительно не только к английскому языку, но и к русскому. Частенько встречаются любители писать с включенным верхним регистром.

Характерными проблемами подобных людей является перманентная нехватка Инета, постоянные проблемы с родителями и драки за телефон. Друг мой, сколько ты уже видел страниц, на которых написано нечто вроде "по причине отсутствия Инета публикация новостей и обновление страницы прекращается"?

В результате мы имеем армию псевдокрутых хакеров-самоучек, вооружившихся двумя-тремя бомберами, флудерами и другими продуктами деятельности неплохих программистов. Порой они крутеют, и дело доходит даже до добычи собственного номера "аськи" из первых десяти миллионов, иногда можно встретить и "крутой" e-mail. Однако эта серая масса амбициозных, но неграмотных одиночек ничего действительно серьезного из себя не представляет: все атаки подобных "крутяков" спокойно отражаются приличным firewall'ом

или даже port watcher'ом. Сия порода интернетчиков не только недостойна называться хакерами, но и не попадает под определение продвинутых юзеров.

Другое дело пришедшие в Интернет программисты, прекрасно знающие и стеки, и демоны, и визуальную среду. Уже в первую неделю после попадания в Сеть такой человек (при наличии деструктивных намерений) скачивает исходный код того же самого back orifice, грамотно изменяет его (либо перекомпилирует с изменением параметров) и засылает другим. И у него все отлично получается: и AVP, и все остальные антивирусные средства отыскивают трояны именно по коду, а не по каким-либо другим признакам. Если такой начинающий диверсант еще и прочитает парутройку ресурсов по обнаружению своего трояна, он изменит место его размещения в registry (или вообще уберет таковое), сменит порт и не поленится сделать процесс невидимым для task manager'а. А это уже гораздо опаснее: данный вид атак не вычисляется с помощью готовых решений, для отлова подобного трояна необходимы знания об исходном коде, об ассемблерных инструкциях. Однако в последнее время в Сети можно найти материалы и по такого рода атакам – приводятся готовые методы изменения кода, инструкции по компиляции под разные среды и языки программирования. Получили распространение и самопальные трояны, которые вообще трудно отловить из-за их непредсказуемости. Но и тут не стоит опускать руки: в Интернете сейчас довольно много страниц, посвященных защите именно от измененных троянов, на которых знающие люди выкладывают рекомендации, исходники, примеры.

Впоследствии некоторые представители этого второго вида "вредителей" начинают аккуратно и осторожно совершенствоваться. Из таких вырастают митники, p4nts/h4gis и прочие "эпохальные" хакерские элементы.

Третий тип хакеров наиболее страшен. Это не просто программисты и не просто случайно пришедшие в Сеть. Это люди, сидящие в Интернете года с 95-97 и справедливо считающие себя здешними "дедами" и хозяевами. Их немного, и они действительно подкованы в вопросах безопасности и атак. Такие люди не размениваются по мелочам: для этого у них просто нет времени, так как все они заняты в Сети чем-то своим. За столь длительный срок пребывания тут даже самый взыскательный гурман найдет себе что-то по душе.

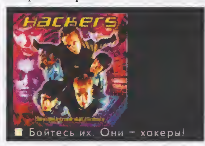
Частенько им мешает по-настоящему порезвиться работа - специалисты такого класса без нее не сидят. Более того, их ищут, их хотят видеть в своих рядах респектабельные фирмы и Интернет-организации.

Бойся обидеть такого человека: частенько у него есть знакомства практически во всех столичных фирмах-провайдерах, ну а если арена битвы находится в провинции – будь уверен, он найдет тебя, ибо такие люди, как правило, имеют знакомства в тех 2-3 фирмах-провайдерах, что открыты в твоем городе. Ради старого друга, с которым съеден не один пуд соли, выкурен не один блок сигарет и выпита не одна цистерна водки, работник провайдера перелопатит логи и выудит на свет не только твой логин, но и телефон. Если же обиженный хакер не захочет ехать бить тебе морду, можешь готовиться к полномасштабной войне: те же или другие друзья помогут ему с выделенкой, и очень скоро твой почтовый ящик и "аська" будут забиты мусором под завязку. И это только начало! Я уже не говорю о случае, когда твой компьютер плохо защищен...

Занятия "героев наших дней"

Ну хорошо, прошел ты первую стадию или сразу начал со второй, поглумился над остальными, самоутвердился... Но что же дает птица гусь народному хозяйству? Чем сегодня хакеры занимаются в Сети с пользой для себя?

Конечно, есть достаточно обеспеченный либо занятой народ, который имеет либо крутых предков с хорошими деньгами за пазухой, либо хорошую работу. У таких потребностей меньше, частенько они и вовсе не считают себя хакерами. Активизируются только тогда, когда на них начинают наезжать чересчур активные "кул хацкеры". Последствия их гнева могут различаться, однако следует помнить, что в тихом омуте водятся черти, и лучше "не дожидаться перитонитов", как говорила главврач в "Покровских воротах". Такой человек, если его рассердить, может и переплюнуть по мерам воздействия третью категорию хакеров.



Бойтесь их. Они – хакеры!

Другая категория – тоже не особо напрягающийся с финансами народ, либо регулярно получающий Интернет от друзей/родителей, либо имеющий достаточные карманные деньги для обеспечения себя этим удовольствием. Такие люди спокойно сидят и копаются себе в ядре linux'а, выискивают новые баги в билдах win9x, тестируют трояны. Но все это делается ими не для материальной наживы, а ради удовольствия от самого хака, как завещал Кевин Митник (долгих ему лет жизни). В случае же появления мотивации к разрушениям такой индивид способен снести многое, очень многое.

И самой интересной категорией является третья – хакеры, сумевшие найти применение своим знаниям. Эти открывают свои сайты, разбираются со спонсорами и очень скоро начинают качать из Интернета нехилые деньги. Согласись, ты бы хотел к ним присоединиться ;) ? Такие люди, пожалуй, наиболее счастливы, так как имеют хобби, которое, при удачном раскладе, может заменить работу совсем. Именно среди них я вижу наиболее вероятных хозяев Сети, которые смогут контролировать многие ресурсы и будут иметь немалое влияние именно благодаря деловым связям в этом новом электронном мире.

Очень скоро подобные мастера уже могут распространять рекламу среди действительно широкой аудитории, направлять людские потоки, манипулировать сознанием людей. Они не обязательно открывают какой-то порносайт и снимают 3-4 цента за клик по баннеру с главной обнаженной частью тела мужчины или женщины. Такие люди занимаются Творчеством с большой буквы: из-под их пера выходят хорошие Интернет-газеты, тематические сайты, фан-клубы.

Однако не стоит идеализировать: данному классу хакеров глубоко чуждо чувство альтруизма. В современном Интернете уже нет той атмосферы всеобщего братства, как это было году в 95-м, когда члены небольшой группы российских пользователей при встрече чуть ли не обнимались. Меркантильные хакеры стараются захватить все те объекты, которые занимали в первую очередь большевики во время революции: заводят знакомства на поисковых серверах, борются за хорошие места для своих линков/баннеров и верхние строчки хит-парадов... Порой в ход идут очень грязные методы. В этой мясорубке выживает сильнейший.

Настоящий хакер такого рода – это, конечно, продвинутый веб-мастер. Он умеет раскрутить сайт, знает основы дизайна, карту распределения пользовательского внимания по странице. Представители этого рода сетевиков заслуживают всяческого уважения.

Перспективы

Хакеры были, есть и будут есть. Все сказки насчет полного покрытия Интернета колпаком ФСБ/ФАПСИ etc. – не более чем деза. Через наших провайдеров ежедневно прокачивает-

ся не один десяток гигабайт информации, солидная часть которой передается по https, ssl и другим не очень простым для расшифровки протоколам. Я уже не говорю о пользователях PGP и других средств кодирования. Даже если расшифровывать все, что сейчас пишется и передается по рунетовским каналам связи, то где найти такое дикое количество чтецов всего этого? Это же полстраны посадить надо будет за компьютеры, чтобы отслеживать трафик и переписку другой половины.

Другое дело – фильтры. Но опять же, не надо быть гением алгебры и матанализа, чтобы понять, что в таком гигантском количестве информации о президенте, правительстве и других важных для спецслужб тем отфильтровать нечто действительно серьезное нереально. Пусть даже там сидят суперспецы на суперзарплате – для фильтрации всего сказанного нашими пользователями по всем каналам связи придется нанять совершенно немереный штат сотрудников. Пока что его нет, следовательно, и опасности особой нет. Как только сие появится – узнаем точно.

В то же время победить систему госбезопасности тоже невозможно, так как ее капитуляция равносильна сдаче государства армии хакеров. Такого никто не допустит. Будут приняты меры, расширится штат, будет закуплено новое оборудование, в общем, государство будет бороться до конца. Помни, что при таком раскладе тот, кто еще вчера был с тобой по одну сторону баррикад, завтра может оказаться среди тех, кто будет ловить тебя. Эта война бесконечна. Полное искоренение и хакеров, и спецслужб невозможно.

Что касается методов атак – тут можно сказать одно: хакеры поделятся. На тех, кто будет двигаться по интенсивному пути развития, совершенствовать методы, стараться в одиночку свалить защищенный по последнему слову сайт Пентагона или какой-нибудь whitehouse.org, проводить часы и дни за монитором в поисках дырок в новых версиях ядра x-систем, и тех, кто будет создавать армии протрояненных компов для последующего забивания каналов сайтов-жертв однотипной простенькой атакой. Первые будут писать эксплоиты, мирно помогать совершенствовать системы безопасности, постепенно получать работу в службах безопасности тех или иных организаций или сайтов. Вторые же были и останутся элементами глубоко антисоциальными, отщепенцами. Они наиболее опасны и потому наиболее уважаемы. С ними будут бороться многие, но мало у кого что получится. Прецеденты такого рода атак уже были, это не первый и не последний случай.

Послесловие
Итак, подытожим.

- Как все-таки стать хакером?
- ИМХО, очень глупый вопрос. Хакером нельзя стать за пять минут. Я бы вообще не советовал тянуться к этому. Вспомни хотя бы парнишку из Тулы, которому припаяли срок за неудачный взлом сервера оружейного завода (а может, и припаяли как раз за то, что взлом был неудачный ;) ? Лично мне не очень охота тянуть срок за какую-то “шалость”, а тебе?
- Есть ли у нас в России настоящие хакеры? Если да, то имеют ли они что-нибудь со своего “хобби”?
- Смело могу заверить, что есть! Хакер - это как киллер, профессия с крупными разовыми заработками. Несмотря на плачевное состояние экономики нашей страны, взломщики у нас все же имеют неплохую “прибавку к пенсии”, но чего им это стоит?! Ты думаешь, легко выполнять серьезные заказы по взлому? Для такого занятия определенно нужна хорошая нервная система, а она у тебя есть?
- Тогда почему у нас ничего не слышно о поимках этих серьезных взломщиков? Это свидетельствует о плохой работе спецслужб или отличной маскировке наших хакеров...
- Если честно, то я бы не стал настаивать ни на одном, ни на другом. Не буду скрывать, что при поимке дельного взломщика умная фирма старается привлечь его на свою сторону, а не сдавать спецпарням из ФСБ и проч. Да и потом, доказать вину все того же дельного взломщика крайне тяжело, если у парня есть голова на плечах.
- А где можно прочесть реальную информацию о взломе?
- “Знание – не преступление, а сила”, поэтому быть в курсе событий никогда не помешает. Пожалуй, самым лучшим источником такой информации был и является по сей день www.hackzone.ru. Однако следует помнить, что ни на каком сайте Инета тебе не выложат суперсекретную информацию о взломе (если бы взломать провайдера было так просто, то все уже давно сидели бы на халяве) ;) .

Ты, конечно, волен сам выбирать свой путь. Наиболее перспективным является путь легального существования в Сети, такого, которое бы приносило пользу людям. Это правильно, приятно чувствовать себя “хорошим парнем”, да и ощущение собственной законопослушности многим нравится.

Однако помни, что жизнь, которая “похожа на фруктовый кефир”, тоже не является дико интересной. Дерзай – и, возможно, история хакерства впишет на свои страницы твое имя золотыми буквами. Проживи свою сетевую жизнь так, чтобы было потом что рассказать, что вспомнить, чем гордиться. Вперед и с песней!

BIB The Tall

ULTIMA ONLINE Chronicles. Part VII

Случилось... Не прошло и полгода

Приветствую всех! Наступило время полугодового отчета. Нет, гайд писать я пока не решаюсь по той простой причине, что многое до сих пор не опробовано на собственной шкуре. Хотя, с другой стороны, все опробовать просто невозможно. Это тот случай, когда каждую специальность типа "и на дуде игрец" просто физически не получится догнать до грандмастерского уровня. Я и без того совсем забросил старину Сотника в угоду новым впечатлениям и возможностям.

В общем, на текущий момент команда состоит уже из четверых персонажей, принадлежащих к трем типам.

Sotnik - представитель семейства киллеров, по местной классификации - Dexterity Monkey (100 STR + 100 DEX + 25 INT). С удовольствием ввязывается в PvP ситуации, благо набор скиллов тому способствует (основные: GM - Archery, Fencing, Tactics, Parrying - 97.5, Healing - 70+, Magery - 60+, Spell Resistance - 70+). Недурственный охотник, но с крупными тварями типа драконов в одиночку тягаться не в состоянии. Особенно после патча, который нарезал монстрам новые мозговые извилины.

Vanger - из цеха ремесленников, прекрасный (и все еще PK'иллерно-красный!) грандмастер кузнечного дела, отличный Tinker и Miner. "Отмокает" от красноты вдали от персонажепотоков. В гильдии поставлен специальный сундук, куда все сбрасывают подобранные на телах монстров железяки. А Вангер переплавляет этот мусор и пополняет другой специальный сундук – с градмастерскими изделиями. И на каждом стоит клеймо "Made by GM Vanger"! Мелочь, а как приятно :) .

■ Грандмастер! Как много в этом слове!g

Dreamy - такой же работяга, как и Vanger, только специализация другая. Занимается лесоповалом и каждый день тратит свой Power Hour на выделку тяжелых арбалетов. Mining ему больше не понадобится, разве если только Vanger так и не посинеет. В дальнейшей перспективе – быть ему еще и GM Tailor, ибо спрос на GM Studded Armor в последнее время существенно вырос. К тому же старикашка и магии не чурается, и боевым топориком может помахать перед монстрячьми рожами.

Knot

Имя этому персонажу я придумал, ни секунды не раздумывая, исходя из внешнего вида. Торчит у него на бритой макушке козацкий чуб-оселедець. А вот история его прокачки, скромно так заявлю, достойна подробного рассмотрения.

Началось все с того, что Сотник решил сунуться в Terathan Keep на территории 2nd Age. Он и раньше туда совался пару раз, но оба раза был поприветствован плеер-киллерами, еле удрал. Но теперь-то у нас есть земли Trammel'a! Там даже серых чаров атаковать невозможно, не то что синих.

■ Сотник в Terathan Keep. Наблюдает издали зо рабатой бардо BlockEnd Sky. Именно в этот момент было принято решение о появлении Knot'a

И сунулся. И оказался зрителем на празднике жизни. Или, вернее, смерти. Hehe, кому как.

Водятся в этом самом Terathan Keep, как можно запросто сообразить, Terathan'e - пренеприятнейшие паукообразные твари, многие из которых не только удивительно живучи, но еще и способны отравить оппонента быстродействующим ядом. Наблюдал я одного новоиспеченного вояку, который решил там мечом помахать. От момента начала судорог до отброса копыт прошло ровно восемь секунд. Я его потом видел в банке Papua, предложил ему реколльнуться с моей руны на место гибели, там "старшие товарищи" его вещички сложили в безопасное место. Так он не захотел, сказал, что здоровье дороже :) .

Чем же привлекательны эти охотничьи угодья? А тем, что на телах монстров можно найти магические предметы, причем весьма недурственные. Личи в этом плане отдыхают. Не менее заманчива репутация, которую можно заполучить, истребляя местную популяцию. Поверьте, "Glorious Lord/Lady" выглядит впечатляюще. За шесть месяцев я встретил таковых человек десять, не больше.

За время охоты на тератан Сотник выпустил 400 стрел, а добычи набрал совсем чуть-чуть. Отчасти из-за того, что рядом обосновалось два барда, которые всех монстров постоянно натравливали друг на дружку. Еще и бились об заклад: "Сто монет ставлю - авенджер завалит матриарха!". И пробрала меня при виде этого банальная зависть, и понял я, что тоже хочу!

Своего первого Water Elemental Knot добыл в первый же день жизни. Dire Wolf помог

При рождении Knot получил по максимуму силу и по десять поинтов ловкости и интеллекта. Еще день ушел на консультации, в результате которых я определился с набором скиллов. Вот они: Magery, Meditation, Resisting Spells, Evaluating Intellect, Musicianship, Provoking и Wrestling. Четыре первых скилла сделают из Knota боевого мага класса Badass (словечко из лексикона гильдмастера Корика). Музицирование и Провоцирование позволят стравливать живность. Wrestling требуется для того, чтобы во время кастования атакующие монстры не могли особо сбивать спеллы. Альтернативой wrestling может стать archery, тут уж каждый выбирает по себе. Если у вас ломовой коннект, в котором вы уверены, как в сбербанке РФ, выбирайте archery. Если же перспектива DC (disconnection) висит над вашим чаром дамокловым мечом, прокачанный wrestling может здорово выручить оставшегося на минуту-другую без присмотра персонажа.

Развал реагентов возле Moonglow. Не всегда они там валяются в таком изобилии, но все же...

Идеальное соотношение статистик для барда - 100 STR, 100 INT и 25 DEX. Обязательный реквизит - музыкальный инструмент, причем тот, который дается вновь созданному персонажу. Для этого при генерации нужно выбрать среди трех скиллов Musicianship.

Первейшая задача любого newbie - ускоренная прокачка. Вот почему Knot сразу был отправлен в Moonglow, город, на который, по непонятным причинам, никогда не нападают монстры. Но это не главное, основная привлекательность Moonglow заключается в том, что в непосредственной близости от городской ограды есть прекрасные "земляничные поля" - места, где происходит непрерывная выкладка халявных реагентов семи типов (кроме Sulfurous Ash). Сами понимаете, насколько этот момент важен для начинающего мага. Здесь же в изобилии водится разнообразная фауна, главным образом - нейтральная. Монстры представлены змейками и mongbat'ами. Более того, эти самые летучие мыши-переростки облюбовали для массовой тусовки пару местных бухточек.

Не совсем понятно, почему летучие мыши так любят эти бухты

Качать Provoking одно удовольствие. Если провокация прошла успешно, монстры начинают драться. Если нет - тот, которого вы пытались натравить, обижается и начинает атаковать провокатора. Начинать приходилось с кроликов :) . Самое приятное, что прокачаться до грандмастера можно на них же, для роста скилла неважно, каких монстров стравливать - драконов или куриц.

Если вы пользуетесь UA (Ultima Assistant), то успеваете сделать значительно больше. Есть в ней встроенная фишка - сбор реагентов и стрел. Подключаете UO Loop - и просто ходите от одной кучки регов к другой. Реагенты автоматически перекочевывают в бэкпэк, а вы сосредотачиваетесь на Provoking.

Как собрали расходные магические материалы, идем к тусующимся mongbat'ам. Продолжаем их стравливать, а в паузах между применением скилла начинаем всех подряд травить. Для кастования заклинания Poison требуется всего один реагент - Nightshade (а их тут много), само заклинание - третьего (из восьми) уровня, оно идеально подходит для начальной прокачки Magery.

Как видите, развитие Provoking и Magery покатилось по накатанным рельсам. Пришло время подумать о том, чтобы Knot'a нельзя было убить одним-двумя ударами или парой заклинаний. Нужно развивать показатель STR - силы (ему соответствует количество хит-поинтов) и сопротивляемость магии.

Вот тут-то и пригодился Wrestling. Правда, на одних кроликах и коровах в этом случае далеко не уедешь, для набора STR свыше 80 потребуется бороться с Bone & Skeleton Knights или Earth Elementals. Другие крутые монстры тоже сгодятся. Зато "провокаторы" после того, как поссорят пару

чудищ, могут смело пристраиваться к ним сбоку и начинать махать кулаками. Два костяных рыцаря месят друг дружку, а вы одному из них помогаете :) .

■ Подземелье Shome: с каждого элементола Knot получит порядка 300 монет, не считая реогентов и разной мелочевки

Для развития силы можно (и нужно) применять и другие умения - копать руду (Mining), валить лес (Lumberjacking), оценивать состояние доспехов/оружия (Arms Lore). И зачем только OSI предприняла шаги против макросовой прокачки, так ведь раньше хорошо было: настроил Arms Lore, пошел смотреть сны про Ультиму, проснулся - и приятно удивился. Теперь все не так: требуется постоянно менять не только место применения многих скиллов, но, как в случае с Arms Lore, еще и исследуемый предмет. Вот и приходится ходить от вендора к вендору, "щупать" поштучно предлагаемый ассортимент.

Хроники от Derkon'a aka Chaos Mage

Тут со мной приключилась забавная история. Некий Torm в Delucia заказал мне два Heavy Archer Suits из Shadow Iron и copper. Я их сделал. Заказчик расплатился. Получив деньги, я с ужасом понял, что тащу на себе добра весом 400+, и я не могу сдвинуться с места! Так я и шел до банка минут десять под крики болельщиков "Go, Derkon! Go!" и "Hehe! He almost there!". Новоприбывшим объясняли: "He have TOO MUCH money! LOL!". Это было нечто... наконец я крикнул: "BANK!", и этот кошмар окончился.

В общем, пришел я к выводу, что лучше барда охотника нет. Судите сами. Во-первых, все свое таскает с собой, даже если его закиллят, на теле остается "скрипка мастера", а борцовские навыки Wrestling, естественно, применяются в рукопашной схватке, безо всякого оружия. Если над павшим телом упорно торчит стая монстров, чар любой другой профессии будет бегать вокруг да около, пытаясь увести зверюг подальше, чтобы подобрать шмотки и оружие. Бард же науськает их друг на дружку, после чего спокойно обчистит собственный хладный труп.

Все охотники предпочитают "работать" с отдельными монстрами. Барду же - чем больше, тем лучше. Оставшийся в живых после кучи малы "царь горы" добивается экономичным ядом или заклинанием помощнее.

Подтверждением крутости персонажа такого типа служит перечень охотничьих трофеев, добытых за первые 4-5 дней существования: несколько Wyvern'ов (в Titan Valley), несколько же Ophibians (включая матриарха и авенджера - к северу от Papua), десяток Cyclop Warrior'ов (в Titan Valley), штук тридцать-сорок всевозможных элементалов (на 1-3 уровнях подземелья Shame), бригада всевозможных скелетов (просто скелеты, рыцари, маги - возле орковского форта, что неподалеку от Delucia), толпа орков, лизардов, троллей, эттинов, гейзеров (этих бил повсеместно). На шестой день бытия полный титул - Honorable Adept Wrestler Knot.

Конечно, немалую роль в столь успешной прокачке сыграл опыт, полученный при игре другими персонажами, да и ресурсы гильдии сразу были к моим услугам, прежде всего - руны.

■ Первым делам стравливаем Water Elementol и Seo Serpent

■ Вторым - добиваем оставшегося в живых монстра. И это вся добыча?!

В одном я не сомневаюсь: когда Knot заматереет до грандмастера, ему совершенно не сложно будет завалить того самого красного дракона. Особенно, если рядом будет пастись драконья теща :) .

Фигвам

Каждый раз при загрузке игры приходится читать следующее сообщение: "... и, пожалуйста, не вызывайте Counselors и Game Masters в связи с вопросом о начале застройки территорий Trammel..." Народ уже замучился ждать, а OSI все еще чего-то там проверяют и перепроверяют. Тем временем продолжает работать тестовый шард, на котором любопытные могут поставить домишко нового дизайна. И я там был, мед, пиво...

Хроники от Derkon'a aka Chaos Mage

Вот, нашел в таблице из раздела The Tailor на Stratics:
Monsters yielding hides
[SKIP]
GM 20
Counselor 10
:))))))))))))))))))))

Каждый новый тамошний персонаж получил Deed на установку самой большой "забегаловки" в игре - Castle. Вам такой не нужен (серый, мрачный, неовальный, заблудиться можно...)? Нет проблем – вручаете Deed соответствующему вендору, и в вашем банковском сундуке звякает лимон с "походом". После чего у этого же вендора приобретаете документ на установку любого другого строения.

■ На старых землях разрушаются оставленные без присмотра дома. Вот и этот исчез, а добро пока еще растащили не полностью. А строиться нельзя..

Мои текущие риэлторские планы связаны с Tower, точно такой же, как та, в которой размещается Black Watch гильдия. Спустя пять минут после регистрации на шарде, я выпестовал специальными командами из моего newbie семикратного грандмастера, прикупил хитрый инструмент, позволяющий определять пригодность участка для установки конкретного здания и, зажав под мышкой Tower Deed, отправился на поиски будущей вотчины. Вскоре я усвоил пару истин.

■ Поставить на тестовом шарде собственную башню в том самом месте, где стоит башня Black Watch, мне так и не удалось

Во-первых, поставить замок будет тяжко, а поставить башню - еще тяжче. Несмотря на то, что на первом этапе заселения будет позволено ставить только замки и ничего кроме замков, сделать это будет ох как сложно по той простой причине, что "посадочных мест" - раз-два и обчелся. Насколько мне известно, наш гильдмастер, собирающийся устанавливать замок для гильдии, уже обзавелся набором рун ко всем пригодным точкам инсталляции. Боюсь, он не один такой умный. С башнями все обстоит еще хуже - все обширные участки уйдут под замки, а на оставшиеся хлынет толпа владельцев разрешений на установку всего, что больше самого маленького домика (эти пойдут в третьей волне). Естественно, все будут строиться при первой же возможности, не задумываясь о какой-либо системе расположения. На территории, пригодной для башни, прекрасно встанет и двухэтажный дом, и мини-башня...

■ Приколы тестового шарда. На крыше главного банка негде яблоку упасть - лошади мешают :)

Во-вторых, обещания OSI про то, что мелкие препятствия (кустики, деревца, монстрики, камушки...) при установке учитываться не будут, пока остаются обещаниями. Я попытался возвести башню точно в том месте, где стоит башня BW. Провозился час. Фигвам, ничего не вышло.

Короче, попробую ставить башню, ежели не прокатит - отгрохаю чего-нибудь попроще. Кстати, за последний месяц образовалось и несколько застроечных позиций на Felluca. Оставленные без присмотра домики поразрушались, а строить-то пока ничего нельзя было.

Пока последняя из назначенных OSI для начала строительства дат - 16 июня.

Оружие оружию рознь

Как-то раз я зашел Сотником в гильдию, где обнаружил Koric'а. Иногда вместо приветствия народ просто атакует друг друга (пару раз был свидетелем, как такие невинные атаки приводили к гибели неподготовленного персонажа. Сами виноваты, нужно быть всегда готовыми аки пионеры). После традиционного обмена "Hail-Hi" Корик меня атаковал. GM Fencer против GM Swordsman. Парирование, знание анатомии у обоих было примерно одинаковым. Через минуту я понял, что Сотника убивают, и прекратил дуэль. Оба чара были вооружены примерно одинаковым по убойности новым GM-оружием: Kryss у Сотника, Katana у Корика. Статистика поединка: мои хит-поинты таяли приблизительно раза в два быстрее, чем у противника. Ситуация была непонятной.

Оставалась она таковой до недавнего времени, когда одна мудрая душа - Luska из ShadowClan of Siege Perilous, сделал небольшое открытие. Оказывается, оружие исключительного качества (exceptional) бывает разным! Догадка об этом феномене возникла из того факта, что вендоры-NPC покупают exceptional weapons по разным ценам. Так, за одинаковые с виду катаны вы можете получить 39 и 50 монет. Luska не поленился провести масштабное тестирование с привлечением грандмастеров из своего клана, в результате которого выяснилось, что более дорогое оружие еще и медленнее разрушается в процессе использования. Полный вариант отчета "A Weapon Quality Study" можно посмотреть на сайте UO Something, его координаты: http://webfoundations.net/uosomething/.

Something

Rants and Raves by Grynn

Надо сказать, что ультимское сообщество давно уже обросло кучей специализированных сайтов, на которых можно найти ответы на все случаи игровой жизни. О некоторых я рассказывал в предыдущих выпусках "Хроник". Во время прокачки кузнеца-Вангера весьма пригодилась информация, почерпнутая на сайте United Blacksmithes of Britannia (http://www.ubb.org/). Именно здесь впервые была обнародована новая тактика прокачки GM Smith'ов, с учетом изменений после последнего патча. Сайт отличается глобальностью охвата, отделения зтой организации функционируют практически на всех шардах игры. Есть форумы, Hints/Tips, руководства по важнейшим кузнечным вопросам - ценам на оружие и доспехи, инготам, скиллу Arms Lore, несколько полезнейших таблиц.

Перспективы Vanger'a

Ох и хитрая же система учета преступлений в UO, ох и хитрая! Для каждого персонажа заводится пара счетчиков - краткосрочный и долгосрочный. Если кто-либо сообщит о том, что вы приложили руку к его погибели, "короткий" счетчик вырастет на единицу. "Длинный" - тоже. Показания короткого уменьшаются на единицу каждые восемь часов (персонаж должен быть активным!), а если на нем накопится более пяти единиц, то в случае, когда ваш персонаж был убит/возрожден, его ждет крупная неприятность в виде Stat Loss (зто вроде как должно вылиться в минус 20 единиц ко всем скиллам. Я долго искал документальное освещение stat loss, но пока все мои поиски были тщетными).

Показания "длинного" счетчика рассасываются со скоростью 1 поинт за 40 (!) часов. Если на нем пять поинтов, имя чара становится красным. Самое противное во всем зтом - невозможнось узнать, сколько на вашем "длинном" счетчике накручено единиц. Как видите, показатель "длинного" счетчика будет всегда больше (или равен) показателя "короткого".

Есть в игре состояние Perma Red (красный навсегда). Оно наступает в результате так называемого "пинг-понг" зффекта: персонаж должен 5 раз сменить состояние с "no stat loss" на "stat loss" и обратно. Постоянно красные чары в ответ на произнесенную фразу "I must consider my sins" получают сообщение: "You are known throughout the land as a murderous brigand." Если короткий счетчик меньше пяти, оно пропишется синим, если больше - красным.

Vanger в ответ на запрос о степени греховности пока все еще продолжает получать сообщение "If thou should return to the land of the living, the innocent shall wreak havoc upon thy soul." Это означает потенциальный Stat Loss. В связи с чем бедолага пребывает в постоянной печали и активно прячется (Hiding на макросе + UO Loop) от окружающих, когда все остальные чары моего зккаунта отдыхают. Пускай еще месячишко попрячется – может, и посинеет.

Пятый злемент

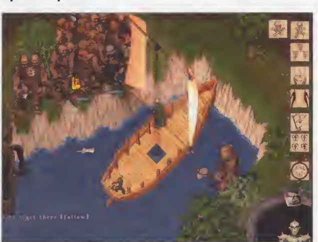
Четырех персонажей я уже создал, остался последний слот. И честно говоря, я все еще не решил, кем станет пятый. С одной стороны, нужен профессиональный вор/убийца, своего рода ниндзя, ведь необъявленная война с гильдией воров/киллеров все еще не закончена. Я даже прикупил по случаю очень полезную для вора раритетную штуковину - Disguise Kit - камуфляжный набор, который позволяет загримировать вора до полной неузнаваемости (даже сменить ему на время имя). Обычные персонажи им пользоваться не имеют права, для зтого требуется членство в гильдии воров. В общем, как подумаю об зтом негодяе, заранее его ненавидеть начинаю :) .

С другой стороны - хочется сделать искателя сокровищ. "Совместить" его с другими персонажами не получится, уж больно много специфических скиллов требуется для такого специалиста: Cartography, Lockpicking, Detect Hidded, Disarm Traps... И зто еще не полный перечень. И качать его уж больно муторно, та же прокачка картографии состоит в выполнении следующей последовательности действий: нарисовал карту, продал ее вендору, купил чистый лист, нарисовал карту... И так очень долго. Зато потом открываются самые радужные перспективы поиска и добычи сокровищ. Кстати, чем круче клад, тем более мощные монстры респавнятся на месте его обнаружения. Причем в несколько зтапов. Как правило, на поиски сокровищ отправляется целая бригада приключенцев в составе собственно искателя и его зскорта из магов и воинов. Бард тоже не помешает :) .

Такое вот распутье...

Knot-2

Hehe. Буду хвастаться дальше. Купил тут Knot лодку - Small Dragon Ship. Помните, как у Сотника наблюдалось обильное слюноотделение при виде берега, заполненного двуглавыми зттинами? И я помню, можно сказать - вкус ощущаю. Посему спустил я кораблик на воду у гильдии и отправился к тому самому месту, уничтожая попутно водных злементалов и морских змеев (а я-то думал, что они крутые :)). И еще раз убедился, что был прав, создавая провокатора.



■ Sotnik: Дивлюсь я но небо, то й думку годою. Чому я не сокіл, чому не літою?..

■ Knot: Чего тут думоть! Трясти нодо!

Knot но фоне побоищо: фото в дембельский ольбом

Финишные штрихи: немного могии...

В последний день перед сдачей номера захотелось мне сделать Knot'a мастером по Wrestling. Ему до показателя 80 осталась одна единичка (10 поинтов). Реколльнулся в Vesper с целью быстренько перебраться на территории 2nd Age с тамошнего кладбища. И нашел его без единой живой души, если только не считать за таковых 10-12 троллей. Обижать я их не хотел, для прокачки wrestling они уже не годятся. Но тут напал на меня самый мощный монстр UO, Lag называется. И тролли меня сами обидели - когда Lag исчез, Knot уже лежал на брусчатке совсем бездыханный. Пришлось срочно мчаться искать странствующего хилера. Полудохлый прибежал обратно и стащил с тела сумку с реагентами. Все! Бард уже во всеоружии, через пять минут тролли все разбились на спаррингующие пары, а чтобы процесс шел быстрее, все они были протравлены заклинанием Poison.

Шестеро троллей выясняют отношения. Обречены все - яд уже действует

Пробежко по орковскому форту: ловля но живцо

Уничтожение троллей у основного мосто. Обротите внимоние но количество нецветных bog'ов в бэкпэке: с каждого тролля - по одному :)

Немного музицировония, и орки ночиноют дроться

Через двадцать минут зачистка города Vesper была закончена (по крайней мере, в окрестностях банка). Гибель персонажа понизила репутацию - с Admirable до Honorable.

В общем, так и не удалась моя затея - продемонстрировать вам чара, который на седьмом дне от роду носил бы титул Master + Admirable. Но все равно – неплохо, правда?

Fare thee well, cya!

Wrong
Minoc
Sacrifice
Deceit
Honesty
Justice
Chaos
Yew
Compassion
Covetous
Vesper
Nujel'm
Despise
Cove
Moonglow
Britannia
Shame
Britain
Magincia
Skara Brae
Buccaneer's Den
Ocllo
Destard
Spirituality
Trinsic
Serpent's Hold
Honor
Humility
Jhelom
Hythloth
Valor

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 388 от 5 июня 2000 года (c) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	25	Planescape: Torment	Interplay	RPG
2	66	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
3	35	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
4	68	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
5	17	The Sims	Maxis/Electronic Arts	Strategy
6	75	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
7	27	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
8	13	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
9	18	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
10	53	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
11	80	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
12	43	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
13	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
14	52	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
15	6	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
16	10	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
17	113	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
18	83	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
19	28	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
20	35	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
21	29	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
22	9	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	3D Action
23	26	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
24	10	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
25	13	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
26	64	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
27	61	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
28	15	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
29	82	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
30	19	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
31	42	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
32	40	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
33	110	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
34	28	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
35	87	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
36	30	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
37	35	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
38	27	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
39	3	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
40	70	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
41	79	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
42	48	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
43	23	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
44	51	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
45	9	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
46	12	Space Empires 3	Malfador	Strategy
47	63	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
48	2	Lemmings Revolution	Take 2	Strategy
49	25	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	Racing
50	140	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
51	31	Fifa 2000	EA Sports	Sports
52	38	NHL 2000	EA Sports	Sports
53	49	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
54	62	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
55	83	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
56	78	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
57	44	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
58	93	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
59	1	The Longest Journey	FunCom	Quest
60	60	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
61	52	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
62	81	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
63	17	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	Strategy
64	42	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
65	149	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
66	2	Codename Eagle	TalonSoft	Action
67	7	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
68	35	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
69	18	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
70	30	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
71	39	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
72	64	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
73	101	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
74	52	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
75	18	1602 A.D.	Sunflowers/GT	Strategy
76	82	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
77	106	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
78	8	Star Wars: Force Commander	Ronin/LucasArts	Strategy
79	4	Risk II	MicroProse/Hasbro	RTS
80	5	Tachyon: The Fringe	NovaLogic	Action
81	29	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
82	129	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3D Action
83	35	Driver	Reflections/GT	Racing
84	4	Starlancer	Microsoft	Action
85	4	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
86	7	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	Sports
87	25	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/ Take 2	Racing
88	26	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
89	14	The Settlers 3: Quest Of The Amazons	Blue Byte	Strategy
90	40	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	Action/Strategy
91	26	Theme Park World / Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
92	14	Crusaders Of Might & Magic	New World/3DO	Action/Adventure
93	15	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sports
94	27	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
95	24	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
96	25	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	RTS
97	24	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	Wargame
98	1	MDK 2	Interplay	Action
99	3	Antietam!	Firaxis	Strategy
100	30	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG

CHEATS

Accelerator

Зажмите [Ctrl] и введите один из нижеприведенных кодов во время игры:

muchmoney - получить $130,000

allweapons - получить все оружие

helpme - починить все повреждения

agressor - получить бесконечный боезапас

booster - получить дополнительное ускорение

Army Men: Air Tactics

Зажмите [BACKSPACE] и введите один из нижеприведенных кодов во время игры:

!ripoff blue - получить максимум здоровья

!ripoff red - получить бесконечное здоровье

!ripoff white - проиграть миссию

Atomix

Для того, чтобы отключить таймер, напечатайте "time" во время игры.

Chase Ace 2

В главном экране напечатайте "I WANT THE LOT" и нажмите [Enter]. Вы получите все оружие.

Chasm: The Rift

Во время игры нажмите [BACKSPACE], затем [TAB], чтобы вводить нижеприведенные коды:

ammo - получить полный боезапас

fullmap - открыть всю карту

kill - убить всех монстров

chojin - режим бога

weapon - получить все оружие

armor - получить 200 брони

invisible - получить невидимость

next - пропустить уровень

keys - получить все ключи

Daikatana

Запустите игру с параметром "+set console 1". Во время игры нажмите [~], чтобы открыть консоль, в ней введите "cheats on", чтобы включить коды. Теперь вам доступны следующие коды:

god - режим бога

health # - добавить # жизней

weapon_give_# - получить оружие # (1-10)

massacre - убить всех монстров на уровне

notarget - получить невидимость

noclip - проходить сквозь стены

cheats 0 - отключить режим кодов

cam_toggle - переключаться между камерами

cam_nextmon - камера фокусируется на следующем монстре

screenshot - сделать screenshot

g_unlimited_ammo 1 - получить бесконечный боезапас

timescale [скорость] - изменять скорость игры, по умолчанию она 1.0

bind [кнопка и команда] - присвоить команде какую-то клавишу

map [название уровня] - выбор уровня

Названия уровней:

e1dm1, e1m1a, e1m1b, e1m1c, e2m2a, e2m2b, e2m2c, e3dm2, d3m2a

Чтобы повысить один из атрибутов (power, attack, speed, acro, vitality), вызовите консоль и напечатайте:

boost [атрибут]

Например: boost speed

Чтобы повысить все атрибуты разом, напечатайте: boost all.

Flying Heroes

Коды вводятся во время игры:

OMMALLUF - полный боекомплект

HTLAEHLLUF - полное здоровье

ANAMLLUF - полная мана

TSOOBERIF - огненные ботинки

RATSLATEM - получить Metal Star

RETROPELET - получить Teleporter

KAOLC - получить Cloak

LERRABSAG - получить Gas Barrel

SENIMEX - получить Xemines

SENIMGA - получить Agmines

ELBISIVNI - получить Invisible

TSOOBERIF - получить Disorientate

NIARDICA - получить Acid Rain

NODDEGAMRA - получить Armageddon.

DUOLCHTAED - получить Death Cloud

ERIFLLAF - получить FallFire

LLABERIF - получить Fireball

LLABECI - получить Iceball

HSALF - получить Flash

HOMM 3: The Shadow of Death

Щелкните правой кнопкой мыши на ярлычке игры и добавьте строчку /nwcgrail в командную строку, например: "C:\SoD\homm3.exe" /nwcgrail, затем запустите игру и нажмите [F4], чтобы перейти в оконный режим. В меню появится новое подменю "Cheat", которое позволит вам полностью настраивать параметры героев.

Imperium Galactica II

Щелкните правой кнопкой мыши на ярлычке игры и добавьте строчку +setconsole1 в командную строку, например: C:\IG2\ig2.exe +setconsole1. Во время игры вызовите консоль клавишей [~] и напечатайте [LISTENUPEVERYBODY!]. Теперь можно вводить нижеприведенные коды:

dienodie - режим бога

shootem' - получить все вооружение

ghettoblaster - получить все летательные средства

Lucky Luke

коды уровней:

уровень 1 - Dalton,Lucky,Dalton,Pferd

уровень 2 - Lucky,Dalton,Pferd,Lucky

уровень 3 - Hund,Lucky,Dalton,Dalton

уровень 4 - Dalton,Hund,Hund,Dalton

уровень 5 - Dalton,Dalton,Lucky,Pferd

уровень 6 - Pferd,Hund,Hund,Dalton
уровень 7 - Lucky,Pferd,Lucky,Hund

Martian Gothic: Unification

Сохраненки лежат в папке SAVES в директории, куда вы установили игру, например: C:\MARTIAN\SAVES\MGSAVEPLAYER 00-17

Ячейки инвентаря расположены следующим образом: в первом ряду с 1 до 6, во втором ряду – с 7 до 12, в третьем – с 13 до 18. Ниже приведены шестнадцатеричные адреса, по которым в сохраненках прописано количество предметов в соответствующей ячейке. Изменяя их с помощью любого шестнадцатеричного редактора, вы можете получить до 255 (0xFF) предметов.

MATLOCK:
Номер ячейки - Адрес:
1 - C025
2 - C061
3 - C09D
4 - C0D9
5 - C115
6 - C151
7 - C18D
8 - C1C9
9 - C205
10 - C241
11 - C27D
12 - C2B9
13 - C2F5
14 - C331
15 - C36D
16 - C3A9
17 - C3E5
18 - C421
KENZO:
1 - BBED
2 - BC29
3 - BC65
4 - BCA1
5 - BCDD
6 - BD19
7 - BD55
8 - BD91
9 - BDCD
10 - BE09
11 - BE45
12 - BE81
13 - BEBD
14 - BEF9
15 - BF35
16 - BF71
17 - BFAD
18 - BFE9
KARNE:
1 - B7B5
2 - B7F1
3 - B82D
4 - B869
5 - B8A5
6 - B8E1
7 - B91D
8 - B959
9 - B995
10 - B9D1
11 - BA0D
12 - BA49
13 - BA85
14 - BAC1
15 - BAFD
16 - BB39
17 - BB75
18 - BBB1

MDK 2

Во время игры вызовите консоль клавишей [~] и введите mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0). Вы станете неуязвимы. Этот код следует вводить заново каждый раз после того, как игра подгружает новый блок данных. Для этого снова вызовите консоль и нажмите стрелку вверх, чтобы вызвать предыдущую команду.

Scud: IE
коды уровней:
2 - OLD MAN
3 - SHORT BUT TALL
4 - DIET MNIP
5 - TITHES
6 - POPCORN
7 - NOT POODLE
8 - PACKET OF CRISPS
9 - MEDICINE
10 - SNOWBOARDING
11 - 216BIT
12 - RENDERING
13 - BEAR GAME
14 - HORSE
15 - KIDDYWINKS
16 - JALLABALLABON
17 - HOT BEVERAGE
18 - MUNTRESS
19 - PANTERA ROSA
20 - RENNAISSANCE WEDDING
21 - HECTIC MAN

Starlancer

На экране главного меню нажмите [Ctrl] и, не отпуская его, наберите слово "potato". После этого в левом верхнем углу экрана появится надпись M1, что означает миссия 1. Используйте цифровые клавиши клавиатуры, чтобы изменять номер миссии (в игре 24 миссии, для выбора миссий с 1 по 9 используйте 0, например 01, 02 и т.д.). После того, как вы выбрали нужную миссию, одновременно нажмите [Ctrl] + [Enter] и держите их, пока не появится экран выбора корабля. Для того, чтобы летать на любом корабле из представленных в игре, вместо [Ctrl] + [Enter] зажмите [Shift] + функциональная клавиша, соответствующая тому кораблю, на котором вы хотите лететь. Миссия начнется сразу после того, как вы выберете корабль.

Функциональные клавиши и соответствующие им корабли:
F1 - Predator
F2 - Naginata
F3 - Grendel
F4 - Crusader
F5 - Coyote
F6 - Mirage IV
F7 - Tempest
F8 - Patriot
F9 - Wolverine
F10 - Reaper
F11 - Shroud
F12 - Phoenix

Запустите игру и сохранитесь, назвав сохраненку "cheat" (без кавычек). Откройте соответствующую сохраненку любым шестнадцатеричным редактором и изменяйте:

Значение по смещению 46 измените на 08, это позволит вам летать на всех кораблях.

Значение по смещению 4A измените на 03, это позволит вам использовать все вооружение.

Vietnam Black Ops

Нажмите [T], чтобы вызвать консоль, затем вводите нижеприведенные коды:

god - режим бога
noclip - прохождение сквозь стены
weapons - получить все оружие
ammo - получить полный боезапас
removeai - убрать всех монстров
easy - играть на уровне easy
normal - играть на уровне normal
hard - играть на уровне hard

Sephiroth

Дополнение списка советов по Tiberian Sun

Прием № 38: Накрываем химическую ракету медным тазом (Covering a chemical missile with the copper basin)

Играя за GDI, сразу же (еще на экране настроек) изучите карту и запомните, сколько и где на ней щупалец. В игре, построив радар и определив свое положение на карте, немедленно отдавайте приказ стартовым Hover MLRS (если их нет, то пехоте) продвигаться к щупальцам и атаковать их центр. Этим юнитам щупальца не страшны. Через некоторое время центр будет уничтожен, а щупальца постепенно вымрут, оставив подлых NOD'овцев с носом и без химических ракет.

Прием №39: Защита от Хантер Сикера (Hunter Seeker protection)

Hunter Seeker всегда наводится на ближайший вражеский юнит или здание. Зная зто, расставьте вдали от базы несколько солдат. Так вы заодно с защитой от Hunter Seeker'а получите хорошую систему раннего оповещения.

Прием № 40: Стой, кто ползет? (Halt! Who crawls there?)

Если вы играете за NOD, и к вашей базе можно попасть по единственному узкому проходу (вариант – единственному мосту), есть смысл устроить врагу хороший сюрприз, построив в проходе (за мостом) Stealth Genevator и под его прикрытием перегородив место между мостом и генератором лазерным забором. А за генератором (так, чтобы его было видно) постройте приманку – небольшую линию противовоздушной обороны, никак и ничем не прикрытую. Соблазн слишком велик: наземная техника ломанется прямо вперед и благополучно помрет на заборе. Если ваш противник существо глупое, он еще до-о-олго будет пытаться напасть и благополучно обламываться.

Прием № 41: Заплыв на 20 метров в глубину стилем "топор" (непереводимая игра слов)

Та же ситуация (ну, почти): один мост и прущая по нему в вашу сторону толпа врагов. Играя за GDI, узрев такое безобразие, шарахайте по мосту прямо перед носом у какого-нибудь юнита из ионной пушки и подгоняйте парочку Orca Bomber`ов с таким расчетом, чтобы они накрыли бомбами весь мост и оставшихся в живых врагов. Как бывает приятно смотреть на"Мамонта", уходящего с бульканьем под воду :) ...

P.S. Для тех, кто на спутнике с ионной пушкой: стартовые войска – зто войска, которые даются в начале игры, вместе с MCV.

P.P.S. Я чего-то недопонял – в №4 на стр. 147 есть скриншот, подписанный: "Окружили!". Но ведь ТАКОЙ робот может быть только один! Причем у CABAL'a. Причем в Firestorm. Причем в сингле. Объясните, если не секрет.

Ответ: скриншот снят из фанатского мода для C&C: TS. Если присмотреться, то можно увидеть, что и здания не такие, как в оригинальной игре. – К.П.

Тибериум иногда ток рвонуть может, что мало не покажется...

Z-zone
Выпито профессиональными алкоголиками

Спасение мира

Кстати, Триэль, что у нас дальше в списке квестов?

Тааааак... Спасение мира?! Опять?! Мы же Evil'ные!!!

Зато такие квесты лучше всего оплачиваются.

Сыпь больше, не жадничай.

Так с чего мы должны начать?

А с чего, по-твоему, начинается большинство квестов, а? С таверны!

В таверне мы были в прошлый раз. Оставшаяся десятая часть квестов начинается с визита к мудрецу! А я как раз знаю одного такого.

Идем вперед, но осторожнее. Я чувствую присутствие сильной магии.
Твой мудрец превратился в памятник.
Интересно, зачем кому-то понадобилось тратить столько сил, чтобы сделать это?
Похоже, что он что-то кастовал. Не узнаете заклинание?
Хм... Судя по конфигурации пальцев это что-то призывающее энергию.
Похоже на то. Попробуй-ка расколдовать его.
Нет проблем, а не получится, поговорим с его духом.
Шаи-ку. Дис-но-мо...
Он нас не заметил и продолжает заклинание!
Быстрее все ко мне!!! Это же...

Что же он хотел скрыть ценой собственной жизни?

Посмотрите вниз. Взрыв открыл проход в тайное подземелье.

Уютная лаборатория, мне уже видятся те забавные опыты, которые здесь проводились.

Если мы внимательно осмотримся, то наверняка найдем что-нибудь интересное.

Похоже, тут сжигали бумаги, но один лист пергамента огонь даже не затронул.

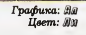
Бедняга сделал его неуязвимым для огня, да и позабыл об этом в спешке.

Здесь обрывок текста... Так... Древний язык. Силы зла уничтожат этот мир при помощи второй луны или что-то в этом роде... Здесь карта и странная схема. Полагаю, надо найти это место.

Сценарий Александр Володнович aka Chaos Mage

продолжение следует...

Графика: Ал
Цвет: Ли



Юмор

Составили:
Александр Савченко и
Константин Подстрешный

В этой статье приводятся характерные особенности того, как работает компьютер в западных кинофильмах.

1.У текстовых редакторов нет курсора.

2.Герои фильмов чрезвычайно быстро набирают текст, причем никогда не пользуются при этом клавишей “пробел”.

3.Персонажи фильмов никогда не печатают с ошибками.

4.На любом мониторе буквы имеют размер в несколько сантиметров.

5.Суперкомпьютеры, которые используют НАСА, ЦРУ или другие правительственные учреждения, всегда имеют очень простой графический интерфейс. Если же графического интерфейса нет, то используются чрезвычайно мощная текстовая командная оболочка, понимающая литературный английский (такая оболочка предоставляет доступ к любой нужной информации, стоит набрать что-нибудь вроде “Получить доступ к секретным файлам” на первой попавшейся клавиатуре).

6.Для того, чтобы заразить компьютер разрушительным вирусом, достаточно просто набрать на клавиатуре “Загрузить вирус” (фильм “Крепость”).

7.Все компьютеры соединены.

8.Все панели управления работают под напряжением в 1000 вольт и имеют вмонтированные взрывные устройства.

9. О сбое компьютера вы узнаете по яркой вспышке, клубам дыма, фонтану искр и взрыву, который отбросит вас на несколько метров.

10.После набора текста компьютер можно просто выключить, не сохранив данные.

11.Хакер способен взломать самую крутую защиту, угадав пароль со второго раза.

12.Вы можете обойти сообщение “Отказ в доступе” с помощью команды “игнорировать”.

13.Любой компьютер загружается не более чем за 2 секунды.

14.Сложные вычисления

Пользователь - технической поддержке:

– Да что же это такое?!! Всякий раз, когда я вам звоню, мой Интернет отключается!

* * *

– Венерическая болезнь?

– Частое (иногда непроизвольное) посещение сайта anekdot.ru

* * *

– Когда Винда падает, желание можно загадывать?

– Можно! Но исполняться глючно будет!

* * *

Магазин по продаже компьютеров. продавец подбирает комплектующие богатой, но не понимающей в компьютерах даме:

– Ну вот, я вам подобрал жесткий диск получше...

– Получше - это пожестче?

* * *

...Я вам расскажу, как эффектно устраиваться на работу. Вот приходишь, а там спрашивают – “а вы умеете ремонтировать лазерные принтеры ?” Достаешь мобилу (можно отключенную), набираешь номер и говоришь туда – “Танк, загрузи в меня программу ремонта лазерных принтеров”, потом смотришь на этого начальника и секунд пять усиленно моргаешь глазами. потом говоришь – “да, я могу их ремонтировать”. Эффект должен быть интересным.

* * *

“Дружбу придумали фидонетчики, чтобы денег не платить” (с) Провайдер

ЗАЩИТИМ НАШИХ «ПИРАТОВ»!

* * *

– Что может быть общего между Интернетом и женщинами?

– Нужно потратить уйму времени, пока найдешь что-нибудь стоящее.

* * *

Приводит парень к себе домой девушку.

Показывает ей в прихожей половичок говорит:

– Тут у меня собачка живет.

Показывает клетку:

– А здесь хомячок.

Показывает аквариум:

– Здесь рыбки.

Потом показывает на дискету и говорит:

– А здесь у меня живут вирусы.

* * *

Два вируса вылезают из-под дымящихся обломков компьютера. Один другому:

– Я тебе говорил, что это Pentium?! А ты мне – PowerPC, PowerPC...

* * *

Вопрос: Что делают хакеры, когда выпить хочется, а денег мало?

Ответ : Покупают бутылку водки и разгоняют ее до 400 градусов.

* * *

Встречаются два программиста:

– Слушай, откуда у тебя такой классный велик?

– Да не поверишь. Сижу вчера на берегу, обдумываю новую программу, тут подъезжает ко мне такая красивая девушка на велосипеде, снимает с себя все и говорит: “Бери все, что хочешь”. Ну, я и взял.

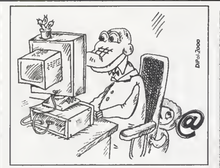
- Правильно, все равно ее одежда тебе бы не подошла.

* * *

Displayboy

* * *

Третий закон Грида: “Компьютер выполняет то, что вы ему приказали делать, а не то, что бы вы хотели, чтобы он делал”



Обращение фирмы Microsoft к пользователям: "В связи с незначительной технической проблемой, релиз операционной системы "Windows 2000" откладывается на первый квартал 1901 года.

* * *

Работа программиста и шамана имеет много общего – оба бормочут непонятные слова, совершают непонятные действия и не могут объяснить, как это работает.

* * *

Вопрос: Кто не прощает ошибок?
Ответ: Женщины и тетрис на девятой скорости.

* * *

Чем компьютер похож на мужчину?

1. Считает себя умным, но не может обойтись без мамы.
2. Ткнешь пальцем – он и заведется.
3. Требует множества игрушек и примочек.
4. Всегда мечтает попасть в сети.
5. У него все падает с завидной периодичностью.
6. К нему лучше не подходить сзади.
7. Так и норовит задать дурацкий вопрос.
8. Любит, чтобы с него сдували пылинки и промывали спиртом.
9. Не выносит резких перепадов напряжения.
10. Сначала зависает, а потом вырубается.
11. Жалуется на нехватку памяти, хотя на самом деле недостает мозгов.
12. Бурчит, когда его грузят.
13. Сам ничего не может: все зависит от того, кто им пользуется.
14. Когда надоедает приводить в порядок, наконец понимаешь: дешевле обзавестись новым.

* * *

Квакер квакеру - шотган, патроны и армор!

* * *

В тридевятом царстве, в тридесятом государстве, на 310 уровне жил Кощей Бессмертный. И было у него 4-е жизни, 300% здоровья и карта лабиринта. А смерть у него была одна: Ctrl-Alt-Del. Вот и сказочке Esc, кто не понял - F1.

* * *

- Доктор, вы боязнь открытого пространства лечите?
- Да
- А закрытых?
- Да
- Посмотрите моего сына, у него и то, и другое
- QUAKEров мы не лечим

* * *

Один ламер другому...
- Сижу, значит, вчера за компом, запускаю Нортон, смотрю...
на правой панели С: и на левой С:.
Я подумал, зачем мне два
С:, взял с одного все стер...

* * *

Как узнать, что блондинка работала за компьютером?
Монитор выключен, в щель дисковода запихнут 25-центовик, рядом с мышью лежит кусок сыра, а на джойстик натянут презерватив!

По материалам
www.anekdot.ru,
fido7.ru.anekdot.digest,
fido7.ru.anekdot.filtered,
fido7.kiev.anekdot,
fido7.kharkov.anekdot,
fido7.ru.anekdot,
fido7.ru.computer.humor,
fido7.ru.hutor.filtered

и загрузка больших объемов данных завершаются не более, чем за 3 секунды.

15.Модемы в фильмах обычно передают данные со скоростью не менее 2 гигабайт в секунду.

16.Когда перегревается главный компьютер атомной станции или ракетной базы, все панели управления взрываются непосредственно перед взрывом всего здания.

17.Если вы просматриваете файл, а его кто-то удаляет, то файл исчезает с экрана.

18.Если на дискете есть зашифрованные файлы, то стоит вам вставить ее в дисковод, и у вас сразу запросят пароль.

19.Компьютеры могут обмениваться информацией друг с другом независимо от того, кто их изготовил и в какой галактике (фильм "День Независимости"). Все системы имеют один и тот же стандартный интерфейс. Так, с помощью записной книжки вы можете подобрать PIN-код кредитной карточки (фильм "Терминатор-2")

20.Любые дискеты читаются на любом компьютере, оснащенном дисководом, любые программы работают на любой платформе.

21.Чем совершение компьютер, тем больше у него кнопок. При этом работа на таком компьютере требовала бы весьма профессионального оператора, так как на кнопках нет никаких надписей, за исключением кнопки "Самоуничтожение".

22.Большинство компьютеров, даже самых маленьких, способны работать в режиме воспроизведения реалистичной трехмерной интерактивной анимации в гигантских разрешениях с фотореалистичной глубиной цвета.

23.Лэптопы всегда могут работать в режиме полноэкранного видеофона в режиме реального времени и имеют неимоверную производительность.

24.Когда персонаж смотрит на монитор, изображение там настолько яркое, что проецируется на его лицо.

25.Поиск в Интернете всегда дает вам именно то, что вы искали, независимо от того, насколько общие ключевые слова вы задали (так, например, в фильме "Невыполнимое задание" Том Круз задал поиск по ключевым словам "файл" и "компьютер", после чего получил 3 ссылки).

Конрад Карлович

Игры наоборот, или Маленькие подсказки разработчикам

"Оно-то, конечно, ежели с одной стороны, поскольку с другой, однако же, оно бы и ни к чему, а приведись такое – вот тебе и пожалуйста."
Народное высказывание

Вы когда-нибудь задумывались над тем, каково живется монстрам из шутеров? Поставьте себя на их место. Вы - Шамблер третьего разряда, работаете в местном ЖЭКе электриком - ходите по пещерам, примусы и электричество починяете. Живете себе спокойненько, никого не трогаете. Но тут появляется ОН. Он пришел из темного мира людей, Он практически бессмертен, Он вырезает город за городом, Он хитрый, сильный и жестокий, Ему ничего не стоит убить маленького невинного импа. Но вас много, а Он один, и, соединив усилия, вы сможете победить эту тварь.

■ За последние пять лет в мире Цэ-Цэ мало что изменилось. А этой осенью будет Red Alert 2 и, тем не менее, ждем... Парадакс. (На скриншоте можете наблюдать мою маленькую осаду Белого Дома)

Как создать хит? Десятилетний опыт, талантливейшая команда и миллионы, вложенные в разработку богатенькими спонсорами-компаниями, в расчет не принимаются. Это все придет позже – в лучшем случае, лет через пять работы. А булку с красной икрой и славы хочется уже сейчас. Один из верных способов – сделайте игру, не похожую ни на что другое, и тогда вы прославитесь, а публика простит даже явные огрехи. Осталось придумать это "непохожее". Готовые рецепты есть и тут: берите любую игру и переворачивайте ее сюжет с ног на голову. Правда, что самое удивительное, какую бы игру вы ни вывернули наизнанку, какой бы жанр ни извратили, почти наверняка получится стратегия.

Пример воздействия компьютерных игр на попсовые американские мультфильмы, или наоборот? Кто их разберет... (позаимствовано с сайта Croft Tims)

Пример первый: вывернуть жанр наизнанку

Берем РПГ. Переворачиваем... Ух ты, ГПР. Типичный пример – Dungeon Keeper от Bullfrog. Всего-то и делов: вывернули наизнанку жанр РПГ – получили стратегию. Ведь как обстоит дело в большинстве ролевух? Собрав компанию из трех-шести героев, набирая уровни, движемся к центру лабиринта, в котором сидит главный негодяй, шаг за шагом рубя толпы его слуг. Здесь же мы как раз заняли место главного гада, которому страшно надоели нашествия героев.

Пример второй: взглянуть на проблему с другой стороны

Представьте себе "Кармагеддон" наоборот. Ну, играем мы не за маньяка-водителя, а за пешехода, которому нужно, не опоздав, попасть на ра-

■ Скриншат из Black and White. Лев-лев, таже мне царь зверей, ван как ему карава врезала!

боту, уворачиваясь от бамперов. Еще можно несколько уровней сложности сделать. Скажем, на самом легком играем за полногрудую блондинку, этакую Cute Honey в коротенькой юбочке, у которой рабочий день начинается в полдень, а все водители стараются ее объехать, даже ценой гибели других пешеходов. А на самом сложном уровне играем за бабульку с авоськой, спешащую к открытию универмага... нет, пожалуй, зто слишком избито. Лучше – за инспектора ГИБДД. Большого! Пятилитрового! Титры разработчиков. Снято. Вот зто жизнь!

Пример третий: возиестись иад мелочиой суетой

Глубоко вздохните. Почувствуйте себя ШанЦунгом. Бить кому-то физиономию? Фи, вы теперь выше зтого. Вознеситесь над ареной. Устраивайте турниры, отбирайте лучших бойцов и проводите смертельные бои. Распределяйте раунды, используйте для арен боев разные части острова, исподтишка помогайте своему фавориту. Кто там у нас сегодня в программе – Соня с Кано или Сабзиро со Скорпионом? А завтра намечен турнир с Горро, ну и, конечно, не забывайте про выручку, объявляйте тотализатор. Этакий fighting-manager, вроде футбольных менеджеров, только вы не тренер, а хозяин турнира. Значит, так: если взять трехмерный файтинг, взглянуть на него сверхусбоку, приделать зкономику-ресурсы, чтобы интересней было, и получим опять стратегию!

Как пример можно привести многообещающую Black and White. Если вы помните, в зтой игре мы, исполняя обязанности бога, должны будем растить собственного титана. Который потом станет драться с другими титанами без большой поддержки с вашей стороны. Конечно данная параллель между "Mortal Combat наоборот" и B&W не выглядит полностью логичной. Все-таки титана игрок взращивает и обучает сам, занимаясь попутно кучей разных прочих дел. А представленный нестандартный взгляд на файтинг скорее и впрямь напоминает футбольный менеджер, но никак не "великую стратегию, которую мы ожидаем" (и которая еще неизвестно што из себя будет представлять на самом деле).

Пример четвертый: возиеситесь еще выше. Как завещал Заратустра

Смотрим на жанр квестов. Старый добрый жанр. Помните сериал Larry? Там был вид снизу. Совсем снизу. Теперь заглянем сверху, что получается? Правильно, Sims производства Maxis. Только конечная цель – не просто переспать с капитаншей, а заставить зту капитаншу выбрать себе мужичка по душе, отправить его на заработки, припахать в работе по дому, им же и построенному, каждый поцелуй – строго по режиму, ну и так далее. На ваши плечи ложится забота лишь о том, чтобы счастливая семья вовремя кушала, достаточно спала и регулярно ходила в туалет и гости. Это чего, опять стратегия?

Пример пятый: Пифагоровы штаиы

Возьмем стратегию, Command&Conquer подойдет. Слева – синие, справа – красные. Попробуем посмотреть с другой стороны. Справа синие, слева красные. Посередине еще мутанты гринписовской расцветки появились. Westwood последние пять лет пытается ворочать старый, но продолжающий жить светлой памятью в наших сердцах движок. Стратегия – она и в Африке... Египте, потом Судане, потом Сиберии. Итак, вывернутая стратегия ею же и остается. Но игроки радуются "новинке". Пусть только попробуют не порадоваться...

Вы, иадеюсь, поиимаете...

Что зта статья – не больше чем шутка, призванная позабавить драгоценного читателя. Однако среди необъятной тридцатитысячной толпы наших читателей наверняка найдется десяток человек, которые окажутся разработчиками компьютерных игр. И может быть, среди них будет одиндва, которым зта идея покажется не такой уж и глупой. В конце концов, должны же и у нас когда-то появиться свои Питеры Молинье?

▲

Конрад Карлович

10 самых убойных

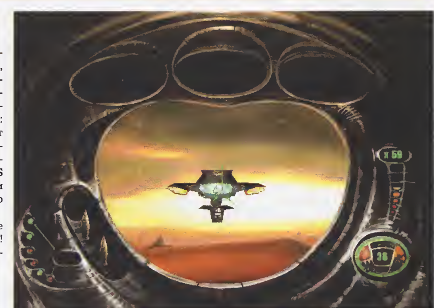
"Гоблины в темноте дерутся, кусаются, валятся друг на друга, бьют кого попало... Вы мне чуть голову не отхватили Глемдрингом, а Торин тычет во все стороны Оркристом."
Дж.Р.Р.Толкиен, "Хоббит, или Туда и обратно"

Очень меня радуют письма ваши, Дорогие Читатели, вот кто-то прислал гневное: "Почему?! В двух прошлых номерах "Навигатора" не было Десятки самых-самых?!".
Уж простите, родимые. Здоровье подвело... не волнуйтесь, я не заболел, совсем даже наоборот - решил активно заняться своей мускулатурой, а то уже за восемьдесят - пора и о фигуре позаботиться. Но виноват, пересидел маленечко в спортзале, вот в голове и помутилось: взял гриф от штанги вместо посоха, обмотался в простыню и пошел по святой Руси просить милостыню:
"Подайте на протеин, кто сколько может!"
Однако нашли и вернули. Правда, номер был уже безвозвратно сдан в типографию, поэтому я снова сбежал в спортзал. Пишу тебе, Дорогой Читатель, очередную Десятку самых-самых убойных стволов из компьютерных игр, сидя на блинах от штанги...

10. Снайперка Курта

Знаете, а ведь впервые снайперская винтовка в экшенах, если мне не изменяет память, появилась именно в MDK. Это уже потом начали делать всякие девайсы с оптическими прицелами, но первая была именно в MDK. Первая – и сразу вся из себя такая необычная: одевается на голову вместо шлема, стреляет самыми разными патронами, вплоть до минометных снарядов. Как только Курту шею отдачей не свернуло? Много я потом играл в FPS и TPS всякие, пострелял из снайперки и в Half-Life, и в SiN, и в Blood 2... Но вот та, что в MDK была, больше всего мне запомнилась.

А на днях дождался я релиза MDK 2 – не испортили арсенальчик, порадовали дедушку! Не испортили, но и не улучшили; бросили, короче, как и было.



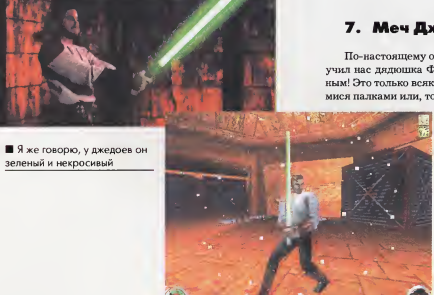
9. Dispersion Pistol

О да! Я люблю апгрейдить оружие! Сперва оно такое слабенькое-слабенькое, а потом как – БАЦ! – Титана в клочья! Бах-бах! – Варлорда порвало; о всяких Скааррджах вообще вспоминать не хочу - летали по уровню, как дюки ньюкемы без джетпака. В принципе, у "единички" из Unreal были прототипы из совсем ранних платформенных игрушек, когда "первое" оружие усиливалось всякими бонусами. Но сама идея видоизменения оружия, его внешняя трансформация, то, как у него отрастают усики – вот что гениально.

Я даже не удержался, запустил Unreal и поиграл пару часиков со звуком на полную мощность, дабы послушать вопли ничтожных инопланетных гадов. Эй – кажись, соседи ногой в дверь стучат? Грозятся, что за пьяный дебош милицию вызовут. А, ну их нафиг, подумаешь, три часа ночи!..

8. Gunblade

Сквол – сопляк, и что Риноа в нем нашла? Хотя мне больше понравилась Квистс: люблю очкастых. Единственное, что оправдывает существование Сквола, – его оружие. Меч, скрещенный с револьвером, косящий врагов направо и налево. А каков спектр ударов? А знаменитый рендзокукен – когда Скволл на последнем издыхании, он наносит несколько очень быстрых ударов; красотища! Конечно, разработчики из Square не сами зто придумали – такое оружие действительно существовало в Европе, когда изобретение пороха у китайцев уже украли, а от шпаг отказаться еще не решились. Ну и правильно. Если есть что-то хорошее, зто хорошее непременно нужно свистнуть.



■ Я же говорю, у джедоев он зеленый и некросивый

7. Меч Джедая

По-настоящему он должен быть толстым и длинным – как учил нас дядюшка Фрейд, а еще красным, непременно красным! Это только всякие повстанцы машут зелеными светящимися палками или, того хуже, – нездорово синими; мы же, истинные имперцы, любим красные мечи. Мечи джедаев стали культовыми гораздо раньше, чем появились игры по "Звездным Войнам", да что там, они были культовыми вообще до появления игр! Что мне всегда нравилось, так зто то, что меч можно отправить летать по уровню или отбивать им лазерные лучи – прямо как в фильме. Бред, конечно, но приятно.

6. Гарпун Скорпиона

Не совсем оружие, скорее, суперудар. Выглядит довольно невзрачно – какой-то крючок на веревочке. Но если вспомнить, сколько Джонни Кейджей было порвано этим рыболовным крючком... Назад, назад, нижний удар рукой. Скорпион делает взмах, и противник уже стоит, покачиваясь, притянутый верным гарпуном. Апперкот и снова гарпун... Особенно здорово зта сцена показана в фильме Mortal Kombat – там для азарту гарпун еще и живым сделали. Право же, Пол Андерсен, который фильм снимал, – настоящий фанат файтингов. Хотя я тут распинаюсь, а молодежь, наверное, и не знает, что такое Mortal Kombat, им Tekken подавай плейстейшеновский. Эх, какое падение нравов..

5.Минотавр

Dark Servant

Пока сотрудники правоохранительных органов бегают по моей однокомнатной квартирке (соседи все-таки дозвонились в милицию!), ища выпотрошенные трупы, я продолжаю обозревать оружие.

Пятым у нас идет Dark Servant из Hexen. Вот это был номер! Взять босса из предыдущей серии игры и сделать его союзником (пусть даже и временным). Как только против меня вылезала куча врагов, я выпускал на волю своего темного слугу. А уж минотаврик-то настучит молотком по голове кому нужно. Вот любил я Raven, честно признаюсь, нравился он мне, пока всякие "Солджеры Фортуны" не начал делать...

Правда, минотавра полноценным оружием назвать все-таки нельзя – использовать можно всего один раз, мочить кого надо – не прикажешь, да и на циферку он не был ни на какую "подвешен", поэтому и получает рогатенький только пятое место в хит-параде

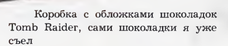
■ Вон тот дядя меня обидел!

■ Толпа темных слуг! Сейчас кому-то будет очень плохо...

4. Пистолеты Лары Крофт

Признаться, я слегка растерялся и ненадолго задумался. За это время ребята в камуфляже вставили на место дверь, подмели пол, извинились и побежали выбивать дверь этажом выше – за ложный вызов.

Так вот, больше всего мне нравилось в "Томбовском Райдере" стрелять из УЗИшек, но если уж делать хит-парад, посвященный оружию, то, безусловно, в нем должны быть пистолеты неотразимой госпожи Крофт. Буквально на всех рекламах Лариска была именно с пистолетами – не с шотганом, не с базукой, не с шоколадкой Tomb Raider (такие и правда есть, хотя наша "Аленка" по вкусу гораздо лучше), а с кольтами. Так что наша британская подружка, а вернее, ее стволы, получают четвертое место (не все ж Ларисе на вершине-то сидеть!).



Коробка с обложками шоколадок Tomb Raider, сами шоколадки я уже съел

■ Дюк Ньюкем 4ever, которого не привезли но Е3, – совсем сторико не увожоют...

■ Никогдо не любил культистов Коболо...

3. Voodoo Doll

"Куколка ты моя" – бывало, шептал я ей, загоняя иголку под ноготок... ах, стойте, не звоните в милицию! Мои старые косточки не выдержат еще одной встречи с сотрудниками РУБОПа...

Вообще, "Кровушка" прославилась шикарным списком оружия: баллончик с дезодорантом вместо огнемета, связки динамита, пальба из двух рук – смесь стиля классических гангстерских боевиков и не менее классических фильмов ужасов. Но вот куклу ВууДуу – абажаю! В принципе, оружие гениальное, потому как нигде больше ничего похожего не было. И, кстати, очень сильное, в альтернативном режиме наполовину (на правую половину) убивало босса-цербера. Эх, все же зря 3D Realms тогда, в 1997 году продала Blood начинающей компании Monolith - шикарная ведь вышла игрулька. Собственно, с нее-то Monolith и начала свою карьеру, и сейчас это довольно уважаемая компания, а вот 3D Realms на очередную E3 опять не привезла своего Дюка Глюкема. И вообще, расстраивает она меня в последнее время...

■ Все верно, в одной руке шотгон, в другой – элиен блостер... И я готов!

2. Alien Blaster

Тут пора откупорить бутылку шампанского 63 года, которая валяется у меня под кроватью, и погрузиться в сладостные воспоминания... Чпок... ш-ш-ш... Согреваю бокал в руках, а они снова проплывают перед моим единственным зрячим глазом: Гаус Райфл, Миниган, Базар, пушка Красного Наездника и, конечно, Шотган... Но больше всего запомнился мой маленький инопланетный бластер, который я нашел на теле одного инопланетянина, любившего песни Элвиса Пресли. Как он плавил тела и мозги проклятых мутантов, э-э-эх, прям как мой именной маузер в семнадцатом году!

Кстати, многие говорят, что aliens blaster есть и в Fallout 2. Если верить сплетням, то вам продаст его торговец, что бродит на 2 клетки выше Модока. Я искал, но, признаться, не нашел. Может быть, потому, что у меня была хорошая репутация, а возле Модока никто с тобой и разговаривать не станет, одни работорговцы да бандюки бегают. Хотя вот ХозМаг сказал, что все это сплетни, порожденные тем, что в файлах Fallout 2 был найден бластер (а еще половина инвентаря и диалоги из первой части игры). Так что если кто из вас, читателей, проверит и найдет, пусть не поленится и пришлет мне скриншотик.

1. Двустволка aka Shotgun

Двустволка – выбор профессионала. Именно с ней я ходил на какодемонов и выбивал кровищу изо рта импов. Многие могут сказать, что Doom был велик, потому что в нем была БФГа. Кому, на фиг, нужна БФГа, когда была двустволка? Оружие, которое стабильно появляется в большинстве шутеров. Уж больно заманчиво выглядит возможность взмахом руки послать в стволы пару патронов. А сила, а мощь! “Это мой бумстик, примитивные дикари!” – кричал Эш в “Армии Тьмы” aka Evil Dead 3, и правильно ведь кричал.

Вот Кармак объявил о том, что будет Doom 3. Думаете, я его из-за чего жду? Правильно! Из-за шотгана, очень уж охота пострелять по трехмерным импам из трехмерного обреза.

На этом закругляюсь - за окном снова утро, и мне пора бежать в спортзал. Не забудьте про скриншот из Fallout!
Вечно ваш, старый, но бодрый маразматик Конрад Карлович

Девятидюймовые Гвозди

Задавались ли вы вопросом, что может быть важнее игровой атмосферы? Многие могут ответить - графика. Правда, в последнее время индустрия игр все чаще выкидывает на рынок красиво "упакованные" графически, но, к сожалению, пустые по своей сути игры. Что-то подрастеряли творцы иллюзорного мира. Может быть, из-за того, что основная ставка сделана не на художественную идею, а на увеличение скорости обработки изображений? Самый крутой звук, самый крутой цвет, самое крутое количество полигонов на квадратный сантиметр экрана... Может быть, кто-нибудь знает, почему в эти самые-самые совсем неинтересно играть?

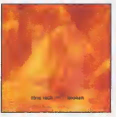
Не знаю почему, но Quake №1 - лучший. Да-да, заранее согласен со всеми фанатами, которые только что в гневе схватились за приклады именных шотганов. У Quake 2 – отличный FPS, а Quake 3 – сильнейшая вещь. Но тот первый Quake был чем-то особенным. Лучший движок, игровой процесс и атмосфера в игре – все это по праву было завоевано id Software.

Что же сыграло немалую роль в создании атмосферы Quake, и помогло ей подняться на игровой Олимп? Огромнейший вклад привнесли звук и музыка, они были и остаются неотъемлемой составляющей мира этой игры. Сперва Кармак и Ромеро вообще хотели сделать игру без музыки. Но уже перед самым релизом было решено вставить треки Nine Inch Nails. Как оказалось - не зря, впоследствии id Software выразило свою благодарность за огромный вклад в создание полного звукового сопровождения Тренту Резнору (Trent Reznor) и группе Nine Inch Nails. Их признательность проявилась в том, что в игре присутствуют ящики с логотипом "NIИ"- девятидюймовые гвозди.

В интервью одному из журналов Трент Резнор заметил, что "звуковая дорожка для Quake была отступлением от творчества Nine Inch Nails и, возможно, надо было бы потратить время на написание нового материала для группы, но работа над Quake была особенной и интересной".

Трент Резнор родился в 1965 году в Штате Пенсильвания, США, и в течение его провинциального детства из него пытались сваять классического пианиста. Повзрослев, он начал играть в разных индустриальных группах, и к 1988 году организовал собственную "Nine Inch Nails". К концу 88-го он полностью изменил свое музыкальное направление.

Темный, атмосферный альбом "Pretty Hate Machine" был в значительной степени основан на синтезаторной музыке и немного преобразован театрально-свирепой гитарой. Песня с этого альбома "Head Like a Hole" принесла альбому платиновый статус.



Вдохновленный успехами 1992 года, Резнор добавил в мелодии NIИ более жесткое звучание гитары. И вот новый успех - "Broken", с песней "Wish", побеждает в номинации Grammy.

Прошло два года, и в 1994 году вышел новый студийный альбом "Downward Spiral", своего рода многослойная смесь текстур синтезатора и ярости гитары, и, если так можно выразиться, - поисково-разведочные работы человеческой деградации через пол, наркотики, насилие, депрессию и противостояние эмоциональной боли. "Downward Spiral" взлетел на вторую строку американского хит парада. Работа с Робином Финком (гитара), Дэнни Лониром (гитара), Джеймсом Вуллей (клавишные) и барабанщиком Крисом Вренна, принесла Тренту Резнору всемирную известность...

1994 год – саундтрек к фильму Оливера Стоуна "Natural Born Killers".

1994/96 год – работа над альбомами Marilyn Manson.

1996 год - совместное турне с Дэвидом Боуи.

1996/97 годы - саундтрек к фильму Дэвида Линча "Lost Highway".

"The Fragile" - последнее творение NIИ и, пожалуй, самое значительное. Больше двух лет экспериментов в студии со звуком, тщательная проработка концепции "The Fragile" вылились в лучший альбом группы. 23 новых песни на 2-х лазерных дисках - это превосходно.

"The Fragile" был выдвинут на премию Grammy 2000 за лучший альтернативный альбом. В заключение, можно добавить, что NIИ очень сильно повлияли на альтернативную сцену всего мира и до сегодняшнего дня обладают большой энергией и творческим потенциалом. Остается пожелать им дальнейших творческих успехов.

Дискография:
1989: 1: Down In It
2: Pretty Hate Machine
1990: 3: Head Like A Hole
4: Sin
1992: 5: Broken
6: Fixed
1994: 7: March Of The Pigs
8: The Downward Spiral
9: Closer To God
1995: 10: Further Down The Spiral
10v2: Further Down The Spiral (UK version)
1997: 11: The Perfect Drug Versions
1998: 12: Closure (Video Set)
1999: 13: The Fragile
14: The Day The World Went Away

P.S. Официальный сайт Nine Inch Nails - **http://www.nin.com**

P.P.S. Еще один замечательный сайт - **http://www.theninhotline.net/**

Vladimir "Panther" Pavlovsky
Лидия Павловская

А ну отдай мой каменный топор...

геймерско-психологический диалог

"Где мы? – спросил человек.
На звездной дороге, – ответил
Звездный олень. – Пойдем?
Конечно, другого пути у нас нет.
И они пошли рядом".
С. Павлов, "Лунная радуга"

Хотим сразу оговориться: зто – относительно серьезный текст. Для некоторых из вас он еще не актуален. Он слишком узконаправлен, хотя, кто его знает. Мы пишем зту статью вместе: я, Владимир, и моя жена Лида. Та проблема, попытка обсуждения которой лежит перед вами, для нас лично еще не решена (верим, что уместно поставить здесь "пока"). Но мы стараемся, очень стараемся и надеемся, что зтот диалог поможет и нам, и вам.

В: Три года назад, на факультете психологии ДВГМА им. адмирала Г.И. Невельского... Все разбежались? Слава тебе, Боже! Итак, можно предаваться ностальгии. Это уже не первая и, скорее всего (не дождетесь), не последняя такая вещь. Ее можно было бы назвать диалогом внутри одной семьи. Хотя, все по порядку. Три года назад я, тогда еще особенно наглый и одаренный (сам не похвалишь...) студент психфака, решил всерьез заняться проблемой воздействия компьютерных программ на психику человека. Так и до игр докатился. Впрочем, тема была практически малопаханой. А если серьезно, то солидные психологи браться за нее не торопились, а молодежи хватало своих проблем. Одной из таких проблем для меня стал "феномен неприсутствия" – зто когда я дома, но меня как бы и нет. Представьте себе картинку (глаза закрывать не сметь! Смотреть!): однокомнатная квартира, кровать, пара кресел, телевизор, стол с компьютером. За столом сидит молодой парень, а в кресле – молодая красивая жена. Ситуация понятна? Вот и я о том же. И так час-двашесть. Фигурки бегают по зкрану, заканчивается фильм, готовится ужин, убирается квартира... А мужа нет дома. Тело, сидящее за компьютером и не обращающее внимания на окружающую реальность. Эта статья не только и не столько для самих геймеров. Это – попытка помочь их женам, подругам, а также (чтобы не ущемлять женскую половину геймерства) – мужьям и просто знакомым. Это не инструкция для спасателей, а попытка обобщить наш семейный опыт в том, как спасать друг друга от компьютера. От зтого всеядного симпатяшки.

■ Dioblo II для того, чтобы ее пройти зо дво дня придется не только со своими родителями, но и с родителями мужа поссориться

Л: *Я не геймер. И я не психолог. Хотя в игры играю, а диплом психолога иногда греет мне... нет, не душу, всего-навсего самолюбие. Я уважаю компьютер, компьютерные игры, а также тех, кто их делает. Но иногда... очень хочется шарахнуть по монитору чем-нибудь тяжелым и набить морды создателям этих увлекательных наркотиков. А мужа я люблю. Поэтому максимум, на что я способна после бесконечных часов созерцания его спины и выслушивания стонов погибающих килратхов, сектоидов, скелетов (и т.д., и т.п., продолжить по собственному вкусу), – это нежно швырнуть в него мягкой игрушкой и ласково позвать: "Милый, а ты не хочешь обратить на меня внимание?" Милый, естественно, не хочет (то есть, такой мелочи, как жена, просто нет места в его очередной реальности). Я терпеливая по натуре. Позтому хлопанье дверью и битье того, чего не жалко, начинается с промежутком месяца здак в два-три. А некоторые мои знакомые не выдерживают и двух часов и бьют все без разбора (в том числе и мужей). Впрочем, ни тот ни другой вариант обычно не помогает. Я думаю, не надо объяснять, почему. Муж выше уже отметил: его просто нет в зтот момент там, где есть я. И наоборот.*

Ладно, раз гора не идет к Магомету... Я научилась смотреть, как муж играет. Я даже научилась понимать, во что он играет. Более того, я научилась играть сама. Ну и, наконец, я научилась играть вместе с ним.

В: Нда... Стыдно, в общем, получается. Хочется закричать, что зто не так! Что я всегда уделяю ей вни-

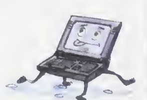
мание! Что я вовсе не заигрываюсь! Заигрываюсь. И именно потому, что понимаю зто и даже хочу что-нибудь исправить, я и радуюсь тем редким моментам понимания, которые возникают между нами. Все заслуги нашего сближения в "геймерском" пространстве принадлежат, к сожалению, не мне. Как-то вдруг оказалось, что меня утомляют разговоры об одежде и косметике, а ей конкретно осточертели мои рассказы о самолетах и танках. Только она попыталась меня понять. Девчонки и мальчишки, а также их родители, постарайтесь понять мир играющего. Он уже не способен прямо-таки взять и заинтересоваться реальным миром. Ему там просто плохо. Вы, сидящие за газетой (мужики), телевизором, кухней, вязанием, детьми (девчонки, девушки, женщины, жены и мамы), попытайтесь не ломать мир ушедшего. Попробуйте сами войти туда и взглянуть на зту реальность некритично. Призывы к совести, любви, ужину, угрозы, битье посуды, графики игрового времени – зто ведь временное средство. Ну, отвлечется он/она на пару часов или дней, а потом вернется к играм с новой силой. Не надо просто тянуть геймера назад в зту жизнь. Да живет он в ней! Ходит на работу или учебу, по магазинам. Просто такой уровень диалога с бытием его не устраивает. Он уже трансцендировал (вышвырнул, если грубо) себя за пределы тупой повседневной рутины. Попробуйте присоединиться к нему/ней. Я помню тот восторг, с которым впервые играл с женой в Tyrian на двоих! У нас был один враг, одна цель, один путь. Мы прикрывали друг друга и радовались победам другого. Когда меня сбивали – она поддерживала, как могла. Когда снаряды шли на ее кораблик, я старался подставиться под зтот снаряд, защитить, не допустить, спасти. Впервые за долгое время мы жили друг другом по-настоящему. Это ВЕСЬМА зффективный и работающий способ привлечения внимания. По крайней мере, зто может стать первым шагом. Вторым же, на мой взгляд, является понимание того, что особенно сильное увлечение играми циклично. Есть периоды ИГРЫ и периоды ВОССТАНОВЛЕНИЯ УТРАЧЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ.

Л: *Я догадываюсь о причинах подобной цикличности. Во время медового месяца компьютер простаивал заброшенный и забытый. Играть было некогда... потому что у нас была педагогическая практика, и днем мы ездили в школу, а вечерами разбирали разные приспособления для изучения детей и издевательства над собой. Зато когда у мужа начались проблемы на работе и он сильно переживал снижение своего социального статуса (а с ним и зарплаты), компьютер практически не выключался. Именно тогда в нашем доме появился CD-ROM. О, великий и ужасный! Пожиратель времени и денег! Собственно, я понимала, что последует за этим появлением, только не представляла масштабов. Как зто у женщин: купила я шляпку, а к ней сразу потребовалось платье, а к нему туфли на каблуках, но не ходить же в них по нашим улицам – значит, нужна машина... и так далее. То же самое у мужчин. Сразу стало ясно, что теперь не обойтись без звуковой карты. О! Вот тут-то я и узнала, что такое компьютерные игры! Это когда среди ночи не только муж вопит: "Yes! Я его сделал!" или "Oh, shit!", но ему вторит хор монстров различных национальностей. Заснуть под эту какофонию невозможно, поверьте! Тут потребовались наушники, потом новая видеокарта, потом... Естественно, новая машина.*

К зтому времени я уже знала, чем стратегия отличается от 3D-action'а, успешно применяла Tyrian как терапию от страха перед зкзаменом (то есть вместо того, чтобы учить билеты, играешь всю ночь, и утром все пофиг), а Doom как способ снятия агрессии по отношению к некоторым преподавателям (уточню, ради сохранения репутации: в Doom я все-таки не играла, мне вполне хватило наблюдения за игрой мужа, кошмары были обеспечены). То есть окрутение зтого агрегата иллюзий я воспринимала как не просто неизбежное, но и необходимое и даже долгожданное (очень хотелось третьих "Героев", а наша "четверочка" их не тянула) зло.

■ Legends of Might ond Mogic тоже будем проходит вдвоем. Но но этот роз мышку я возьму себе, о оно пусть с кловиотурой мучоется :)

В: Люди! Главное – добиться понимания! Теперь о цикличности: официально заявляю, что существует некий порог пресыщения и переключения с игры на игру. Настоящий игрок, слушай сюда! Вот поиграешь во что-нибудь самозабвенно – своди девушку (нужное подставить по вкусу, хе-хе-хе) в кино или театр, организуй шашлычок, рыбалочку, ужин при свечах (кто орет "охоту"?! Не настрелялся еще?!). Ну, в крайнем случае, запусти на компьютере имитатор рыбалки, расстели на ковре покрывало, расставь там всякую снедь, открой окна и включи обогреватель. Бред! Пора лечиться. В общем, необходимо отдых пассивный сочетать с отдыхом активным. Кстати, могу также порекомендовать коллекционирование – денег на игрушки (если засосет, конечно же) не будет еще долго. Что есть игра, как не один из вариантов снятия (временного) стрессового воздействия?! Что есть игра, как не сильнейший стрессор?! Какая благодать и взаимопонимание наступают, когда отключат свет... Если короче, то мысль проста: заведи себе интересы кроме игр, а к ним прибегай, когда станет действительно туго или когда хочется чего-нибудь доброго и приятного, а близкого человека рядом нет. Ну,



и плюс... заставь начальника поставить у тебя на работе приличный компьютер (далее следует демонический смех, переходящий в истерический).

Л: *Да, кстати, о приличных компьютерах! Когда прогресс рванул вперед и оставил нашу "четверку" позади, а финансы не оставляли ни малейшего шанса на приобретение чего-нибудь посовременнее, на работе у мужа появился Компьютер! (Кошмар! Наверное, таким тоном обычно говорят о любовнице). И тогда муж исчез из дома и в физическом смысле. Дрожа холодными вечерами, с тоской глядя на остывший ужин и на темноту за окном, я понимала: там ему (мужу) тепло, несмотря на то, что уже декабрь, а отопление так и не включили, он не чувствует голода, хотя, конечно, опять забыл пообедать (а также позавтракать), ему светло и весело, потому что там ДЬЯБЛА! А дома Дьяблы нет! Дома только вечно ворчащая жена, надоевшие рис и картошка (на мясо, простите, денег нема), холодные батареи и... у-у-у!*

У меня не было шансов... Он (компьютер) побеждал... И я стала опускаться. Дома царил бардак, питание ограничивалось сублимированной лапшой, а меня одолевала самая настоящая тоска и всякие нехорошие мысли.

В: Подлая кле... ну, почти подлая кле... ну, кле... поклеп почти... вот, блин, да-а-а.... Было! Грешен, каюсь, но недолго... А сама что? Как хлестала кровь из бедного диаблы, когда ты его топором... или луком... нет, топором его я, а потом мечом, а потом снова топором. А потом – ты луком! Причем на каком уровне сложности!

Л: *У мужа хронология хромает. Дьяблу я замочила намного позже, примерно через год, уже на собственном 350-ом, действительно луком, но ведь опять-таки в терапевтических целях! Я как раз с родителями поссорилась, села и за полтора дня прошла Дьяблу. А муж его пытал несколько месяцев (садист, правда?).*

В: Прочь, демоны! Вот! Вот что крест животворящий деет! Это – последний серьезный параграф! Для чего я лично играю? Чтобы поверить в себя?.. не только. Я играю для того, чтобы сойтись как-нибудь с ребятами и заявить: "А я вчера в Revenant'е паучий остров зачистил (победил дракона, завалил чемпиона Огров...)". И нам будет о чем поговорить, мы будем интересны друг другу. И мне интересно рассказывать жене о том, что я сегодня в игре сделал. И она поймет меня, если я приду жаловаться на Homeworld, что он такой реалистичный, что мне в него страшно играть (это только пример, все аналогии являются неправомерными). Потому что когда-то она села рядом со мной и смотрела, как я играю, а потом попробовала сама. Потому что в игре я учился доверять ей себя, а она доверяла себя мне, и мы прикрывали друг друга от зла и вмешательства. Вах! А как мы вдвоем шестой M&M прошли! Вот команда-то была! Она на крысе, а я топтал клавиши! Главное – не в заманчивости игр. Главное в том, что они являются поводом для чего-то большего. Игра – самый надежный способ установления понимания! А недавно мы начали в Magic: The Gathering играть... вместе.

Л: *Муж просит в заключение чего-нибудь красивого, доброго и вечного... Ну, в общем, мы уже больше двух лет живем вместе... с компьютером... то есть, я хочу сказать, мир, дружба, взаимопонимание... Вот, муж меня позвал вместе с ним статью писать, приятно... чертовски приятно. Особенно потому, что вчера у него завелась новая игрушка, и два дня он сражался с пауками, но все-таки выкроил ведь время и для меня... какая честь... Ах да, у меня оптимизма просили! Да просто женам тоже не стоит сосредотачиваться на одних только мужьях. Это, конечно, здорово, но все время быть вместе с любимым невозможно. Заведите себе в отместку мужу собственное любимое занятие, можно даже работу. А также подругу, портниху, сауну... ой, что-то я увлеклась!*

В: Скромность украшает женщину, а женщина украсит любого мужчину! Восточная мудрость!

Л: *Последняя пакость должна остаться за мужем!* ▲

Почта

На всех просторах нашей необъятной Родины наступило лето... ЛЕТО!... наконец-то потеплело, и уже верится, пусть с трудом, что можно гулять в шортах и сарафанах и купаться в открытых водоемах... Но больше летнего солнышка греют меня ваши письма, дорогие читатели! **внезапно спохватываясь** Только не думайте, ради бога, что я ими камин растапливаю! (какой, на фиг, камин, когда +30 в тени?) Нет, держу у сердца, а на ночь кладу под подушку. Хм... знаете, иногда та-а-акое снится! Видимо, вашими письмами навеянное... Недавно, например, видела во сне 3D-Action на слова из песни БГ "Прыг, ласточка, прыг, а в лапках топор..." Жуткое, доложу я вам, зрелище! А еще Иван Жилин повадился являться, весь из себя в белом балахоне, звенит цепями и замогильным голосом говорит: "Не выгоняйте меня, я вам еще пригожусь..." Скавенджеры под окнами мяучат, по ночам спать не дают... или зто кошки наяву? Короче, все смешалось в игровом мире... Однако, без "Навигатора" не обойдешься :).

В прошлом номере обещала я вам раскрыть жуткую тайну – как сделать так, чтобы ваше письмо напечатали. Ну, прежде всего начала надо понравиться мне, а для зтого есть один безотказный способ – писать @#$%^&*! (перевод: *разборчиво*). Иной раз сердце кровью обливается: крутишь письмо и так, и здак, и на свет, и на вкус пробуешь, а его содержание все равно остается загадкой. Конечно, понимаю, не мне вас переучивать, может, вы так с рождения пишете, но один-то разик постараться можно? Просто представьте себе бедную Золушку "Навигатора", в ночной тиши ломающую глаза над вашими письмами... проникнитесь жалостью и перестаньте, наконец, лепить по букве в каждую клеточку!

Следующий постулат (любителям видеть свои письма напечатанными рекомендуется повесить на стенку в рамочке, а лучше заучить наизусть): не надо шаблонных фраз типа "Мое письмо вы все равно не напечатаете, потому что..." А вот возьму и не напечатаю – такая уж я непредсказуемая. Народ, зто лотерея, такая же, как зкзамены! Просто шлите письма, ждите и надейтесь...

Пункт намбер три: краткость – сестра таланта (а гонораров вам все равно не платят)! Растекаться мыслию по древу пишущему, конечно же, приятно. Но представьте, мне зто еще потом все перепечатывать, выпускающему редактору перечитывать, наборщику в типографии набирать... уж не говоря о других читателях, которые, как правило, пробегают глазами первые строчки напечатанных писем и, огорченно вздохнув: "Не мое..." – перелистывают страницу. Отсюда еще пара советов: написав письмо, пробегите его критическим взглядом и... перепишите, выкинув примерно 95% первоначального текста. Ну ладно, я не садистка – сойдемся на 94,45%. И сделайте первый же абзац ударным, привлекающим внимание! (впрочем, с МК я вас пример брать не призываю.) Знали бы вы, сколько писем начинаются словами: "После долгих раздумий/сомнений/колебаний решил вам написать/вас покритиковать/вам сообщить/вас поздравить/вас направить на путь истинный" и т.п.! И помните: ваше письмо – зто своего рода литературное произведение, к которому я отношусь чрезвычайно серьезно.

прищуриваясь Кто-то, кстати, сомневался, что я Великая и Ужасная?! Да от одного моего имени люди в обморок падают! Не верите? Вот вам!

...Когда в 3 журнале за 2000 я дошел до писем, я чуть в обморок не упал прочтя имя Лера, когда я узнал что Жанна уходит, я прямотаки заплакал (ну почти) и думал зто конец разделу почта, но я вижу и чувствую зто только начало!!! Лера, не подведи!?!? ок???

Алексей аыка Alex2000.зю

Что верно, то верно, – зто только начало! Я еще за вас и не взялась по-настоящему! Вы у меня не только в обморок, вы у меня в осадок начнете выпадать :).

Начну свое письмо с рассуждения о приветствии. Как только народ не извращался, придумывая как бы начать письмо. А я вот подумал какого же я буду здороваться со всей редакцией ежели ей глубоко пофигу чего-й там народ пишет, а отдувается за всех только один человек? Так что у меня предложение: пусть за каждый критикуемый злемент журнала отмазывается тот человек, который н-ный раздел ведет, а то бред какой-то... ей богу... А пока ПРИВЕТ Лере (насколько я понял, новое лицо в НАВИ)! Так вот. Держу в руках 4-й номер за сей год, а поскольку найти НАВИ в моем городе - проблема, то последний номер что я читал (поручик, не ржать!!!) 4-й за прошлый год. И что? Изменения только в худшую сторону... Новости сдохли... Комикс - бред сивой кобылы, да и Жилин как-то раздражает (какая дикая ностальгия по давно переселившемуся в "мир иной" Геймеру), вот вроде статьи профессиональнее стали, да незадача - скучные, сухие они какие-то, тоска... блин. Народ, вам не кажется, что могущественная цивилизация пришла в упадок? Ну как Рим? Скоро навалятся тупые варвары из редакции ... (тут стояло название одного из журналов-конкурентов, но горючие слезы Леры выжгли бумагу письма и мы не смогли разобрать, какого именно – прим. ред.) и развалят все к ... маме!!! Новизны не хватает!!! Полнейших отморозков вроде Геймера!!! Подумайте... В общем, если ответите, буду очень благодарен.

С уважением,
Тезка отвечающей
(ну то есть, Лерик я) aka Hail

Про приветствие я уже написала в своем традиционном "вступительном слове"... Да уж, как народ ни извращается, а за тыщи лет ничего умнее не придумали, кроме "Здравствуйте" и "Привет". "Хаюшки" уже утратило налет новизны, "трям" - плагиат из мультика, так что ладно, что поделать, здо-

ровайтесь по-прежнему неоригинально. Дорогой тезка, вот тут ты ошибаешься – будто редакции глубоко пофигу, что читатели пишут. А иначе зачем бы я тут сидела? Я вообще, так сказать, врата между двумя мирами – редакцией и читателями. Вообще-то, за других я не отмазываюсь... всегда стрелки успеваю перевести на нужного человека. Мне в последнее время только за себя саму отдуваться приходится – кругом виновата: и не Жанна я, и фотки моей нету, и письма не те выбираю, и не из той корзинки, и не в ту корзинку бросаю... уф, всего и не перечесть. Так что за других мне впрягаться даже и некогда. Насчет нового лица ты верно угадал: новое (помните, как в мультике Штуша-Кутуша кричал: "Новенький, свеженький!") лицо женского полу неопределенной национальности. Ну вот, а ты говоришь, новизны не хватает! Варваров не пропустим, костьми ляжем! С отморозками пока напряженка, сам понимаешь, лето на дворе, они все какие-то нестойкие оказались к перепадам температуры, снегурочки, блин... Насчет комикса – крупно ты ошибся, тезка, никакой сивой кобылы у нас в списках сотрудников не значится (специально для тебя еще раз внимательно просмотрела), да и сам подумай, легко ли копытом комикс рисовать? **деловито** Жилин, говоришь, раздражает? А ты как его принимаешь, внутрь или наружу? Насчет Геймера: все течет, все меняется, вот и вместо Жанны – я, Лера... В чем можешь быть уверен – что название не поменяется, никаких "Гемворлдовских рулевых" вам, господа читатели, не светит. Разве зто не самое главное? ;) .

Ну, здравствуй, Нави. Или здравствуйте, уважаемый Навигатор И.М. Вот, опять вам пишу. Ладно, к делу. То есть к словам.

Короче, я думаю, что на данный момент ваш журнал - лучший в своем роде. Но зто вовсе не означает что он чрезвычайно хорош, просто остальные хуже. Сначала проблемы попроще. Бумага - ззз, ну, затянулся кризис, но ведь скриншоты из Ква3 выглядят хуже, чем из Doom'а в старых номерах. А постер? Хотя ладно, фиг с ним, переживем. Но картинки смотреть невозможно - а они ведь поставляют читателям львиную долю информации об игре. Качество склейки, вроде, стало получше (а может просто я так не затаскиваю журнал - но об зтом позже). Диск - хорош, нет претензий, только с последнего музон уже один раз встречался - нехорошо. А с бумагой - остальные-то журналы могут. Я вижу, с финансами, видать, туго уже год: то рекламная статья по столам, то нежданное возвращение ква-зоны и cheat-pack'а, явно призванные повысить популярность. Рекламы все больше, а кайфа все меньше. Договор с Игроманией, опять же. Увы, посоветовать ничего не могу, не дорос еще диктовать профессионалам что делать. Но бумагу - вернуть, у меня самого пара друзей перестала вас покупать только из-за зтого. Понятно, что они не истинно преданные, но по крайней мере в вас инвестировали регулярно.

Ладно, теперь о более сложном. Роскошные подписи под ВСЕМИ скриншотами, я вас еще помню... Нет, я все понимаю, бесконечно придумывать новое да еще и остроумное невозможно. Наверное, зтому статьи свелись к набору стандартных шаблонов: отстой, смотри рейтинг/рулез, лучше купи, чем читай/середнячок, сам решай. Количество оригинальных идей свелось к минимуму, статьи даже по классным и необычным играм стало СКУЧНО ЧИТАТЬ. Раньше я взахлеб читал все, словно зто было высоко литературное произведение; теперь просматриваю только статьи по тому, чего ждал или что круто, в остальное даже не заглядываю. Z-zone вообще завяла - великолепный комикс по Максиму радовал глаз, последующие произведения занимают полезное место на страницах. Гоблин - все равно ничего нового не скажу, позтому молчу. Круто и все. А какие юмористические рассказы по играм были! И где они... Кстати, не удивлюсь возвращению Игры - авось, пару читателей притянет.

Лера! Ты умница, но совсем лево отбираешь письма для печати, мы же их читаем, и нам, например СОВСЕМ не интересно, кто что прошел восемь раз и хочет зтим похвалиться. А вот здоровую критику мы бы оценили. Вот дорастешь в зтом плане до Жанночки... Сз дзсидз? Сз са. Кстати огромное, просто невообразимо гигантское спасибо тебе, Нави, за статью, содранную с сайта анимз. Спасибо на всю жизнь. Скоро я докуплю все, чего у меня нет, но что есть в палатке на Горбушке... Не помешало бы еще пару обзоров клубов, в частности, не забудьте про АРЕНУ на Бауманской. Что-то новости поскучнели, впрочем что зто я все про одно и то же. Еще: может, опять какую тему для дискуссии придумаете?

Евгений Парфенов.
~ guKuй [nepu,]. iZghoi. }|{.|{.

Начну с конца... До Жанночки я вряд ли дорасту, и мне зто вовсе не нужно. Я расту в другую сторону – в свою собственную. О принципах выбора писем я уже неоднократно говорила. Полагаюсь на собственный вкус, который воспитывается, за неимением опыта письмоводителя, в процессе работы. Кое-что ты забыл – я тоже письма читаю, и не только те, которые идут в журнал, а ВСЕ, которые приходят. И позволила себе поплакаться только один разок – на неразборчивые письма (см. выше). Насчет лево – не угадал, я обычно самые лучшие письма откладываю в правую стопочку :) . Опять же, есть такое понятие – репрезентативная выборка (чуть-чуть я с социологией все-таки знакома). Я пытаюсь создать некий коллективный образ читателя "Нави" на страницах "Почты". Из десяти похожих писем выбираю одно (не спрашивайте, как – военная тайна!). Пусть те, кто прошел что-то восемь раз, знают, что они не одиноки!

Опять бумага, опять склейка, опять скриншоты... Нет, чтобы во всем найти что-то хорошее. Журнал разваливается? Зато можно разодрать его на разделы и склеить потом в каком хочешь порядке. Ну, зто как приключенческие романы из "Вокруг света" выдирать в советские времена... Ох, и мучились же мы тогда с их добротной склейкой! Бумагу можно и мелованную с золотым тиснением, только вот цена сразу же вырастет до небес. А насчет картинок – зто наверняка в типографии подгадили, зуб даю! Все можно предусмотреть: цвета подобрать, картинки отредактировать... а потом из печати та-а-акое выйдет, что хоть стой, хоть падай. Технологический процесс, батенька, наука умеет много гитик и все такое прочее.

А вот фраза твоя: "*Бесконечно придумывать новое да еще и остроумное невозможно*" достойна того, чтобы быть высеченной в мраморе. Верно, невозможно... А еще невозможно бесконечно придумывать что-то, что нравилось бы всем. Ну разные вкусы у читателей, на всех не угодишь, а так хочется! Тем более что у "Нави" читательская аудитория огромная, да еще и совершенно разношерстная при зтом. Ты можешь мне не поверить, но многим нра-

■ Не горо, но все же небольшоя кучко трупов для ноших дрогоценных кровожодных читотелей

вится... посмеиваются даже, извращенцы, читаючи... и, что самое ужасное, они еще эти статьи и перечитывают! Ну ладно, отныне на планерках авторам будет даваться творческое задание: вымучить из себя определенное количество шуток на квадратный сантиметр текста. Кто норму не выдержит, того накажем заунывным чтением вслух его произведений. А может, и авторам писем такой же армагеддец устроить?

Привет, Нави! Слушайте, вы чего, и, правда, уволили Жанночку? (Бумага размыта слезами :(.)

Я не понимаю, что вы поклоняетесь Гоблину и Алрику, и вообще, кто это такие?

Дальше идет клянченье всяких вещей.

В гайдах сделайте списки всяких вещей (монстров, юнитов, оружия и т.д.) с рисунками и характеристиками.

Фотки в статьях подписывайте и делайте по интересным моментам игры (раздавленным пешеходам, убитым врагам и т.д.).

Ну ладно, я завязываю. Виу!

P.S. На диске мультики оставьте! И, если можно, демки сопроводите мультиками.

Вано aka Dobri/good

с восторгом Ах, как мне это нравится! Хоть один читатель называет вещи своими именами и не выдает свое "клянченье всяких вещей" за "справедливую критику". Эй, все остальные! Вам же никто не обещал, что ваше видение журнала обязательно и до мельчайших деталей будет совпадать с нашим. Что до Жанночки, то не виноватые мы, она сама ушла... Интересно, а если я соберусь в дальние края, хоть одна душа живая обо мне пожалеет?

Кто такие Гоблин и Алрик? Да так... народные герои, в общем. Иначе и не скажешь. Кумиры молодежи. У нас в редакции два идола золотых, их изображающих, стоят... многорукие такие... В особо черные дни мы от них отламываем ручку-другую и продавать несем :)

Про гайды учтем, а вот фотки (скриншоты, в смысле)... Мне казалось, что они и так по интересным моментам игры сделаны... просто, видимо, кровушки маловато пролито? Исправим, исправим, в меру сил будем бороться с природной мягкотелостью. Даешь горы трупов на скриншотах! А так ли уж их надо подписывать? Вроде они сами по себе достаточно красноречивы...

Без комментариев

PC only & Forever !!!

Типа, здрасте!!! Здрасте, Господа Навигаторы!

Рассыпать комплименты и признаваться в любви к вам я не буду. Не буду вслух, спою про себя дифирамб в ваш счет, скажу лишь, что "Нави", как это ни банально, самый кулерный в мире. не в смысле самый вентиляторный, а самый cool'ерный, тз йе крутой. Хотя это как посмотреть. Прорываешься с боем к журнальному киоску, соблазняешь тетеньку-продавщицу на 50%-ную скидку, несешься, сжимая реликвию в зубах, в свой Command Center. Прибегаешь, потный, как негр из NBA после матча, плюхаешься в кресло, открываешь... И видишь рейтинг "1.0"!!! Как тайфуном обдувает. Становится интересно: КАК надо было извратиться, чтобы придумать ТАКОЕ ??!! Жадно поглощаешь текст, ищешь трехэтажный мат в адрес графики&звука&геймплея, а видишь Веру Палну. Вот так, Веру Палну, ни больше, ни меньше. "Вера Пална" — это значит "все плоское, звук рвет перепонки и ваще, блевать тянет от таких игр"? О.К., а то я сразу и не понял. Надо было хоть примечание вынести.

Хм-м-м-м etc. Едем дальше. Дальше, слава Богу и великому IDDQD, Nox'у справедливо налепили на морду ярлык "хорошая игра", а не "супер-пупер квест, с 11-ю по десятибальной". Это радует. Дальше святое. ТибСан, харуямо Кейно Тибериано Сан. Думал: щас как обычно обложат с головы до ног. Нет?! Даже похвалить хотят??!! Есть God на этом свете. Пусть даже Ионным штормом балуется. Знаете, товарищи, в стратегическом разделе у вас непорядок. Где Earth 2150??? Где остальное? Хватит графиk-монополии и космической экономики. Где нормальные RTS??? Где, наконец, КэКз клоны? А-а-арррррр... Простите за резкость, продолжим.

Вообще, все круто. написано хорошо, читать интересно, даже перечитывать хочется.

Z-ZONE. Ecccccc!!! Убрали кошмарный бред для психически ненормальных дегенератов, теперя нормальные рассказы. Выражаю искреннее спасибо всем авторам и художникам. предлагаю каждому поставить ящик. Неееееет, не кидайтесь к нам на Волгу — ящик за счет правительства и ВВП лично. Пусть организует в честь победы над Red Alertom'ом 26 марта.

ХмЫ! Есть одно "NO".

КСТАТИ! ТОВАРИЩИ!! Намедни, по каналам агенства "Хрентер" получил ЭТО (ниже). Это не бред сумасшедшего, кому-то это может напомнить коечто. Итак:

— Хай!..

— Тебя туда же!

— ??? ...Параллельно. Отправляем?

— Кого? Куда?

— Угадай, етить тя в статую Свободы и Независимости!

— ...А-а-а-а-а! Ну, да!!..

— ...Кружок спрятал?

— Куда?

— Та-а-а-ак, ладно. Лепи куда попало.

— ...Есть! А, блин, в траву

ушел, не увидят...

– Увидят, как два пальца...

– Что, еще два пальца влепить???

– О-ЙЁ!.. Далее, батенька! Фигню нарыл?

– ...Угу... "Битый Рус", кажись так зовут, разродился...

– Лепи еденицу... ТибСан обложил? Похвалил???!!!.. А-а-а, "неопределенно", массы в раздумье. Катит!

– ......

– ...Инспектор по делам несовершеннолетних приходил? А из психушки? А Авдотья Пелагеевна?

– Были все!

– Клево, вот и чтиво готово... Обложивалки напихал?

– Про сроки. "Горячая десятка".

– ...О-ох! ладно. С письмами как? Сделал?

– ...Мотиватор эмоций полетел, дружеские стерлись, остались одни ругательные, ваще, накрылся наш генератор ответов!

– Факинг!!! "Здорово"! Ладно, щас сам накатаю, а ты, эту, как иё, мегагеймершу позови. Лару, кажись...

– Вообще-то Леру, пора бы знать!.. Жаль, Жанну убрали.

– Твое дело – монтаж+сценарий! Усек? Пахай!

– Ладны...

– Ну, давай, я пойду... А, да, в "Гоп-Топе 100": ТибСан – чтоб в самы конец!!! ну, пока.

[кипит работа]...

– ..Дарова! накатал?

– ДА! Пихай!

– ...А знаешь, Джаггернауты – отстой, Киборг-рИпер форева.

– ...ЧЁЁ?? Какой Рипер? ...Киборг-РЕПЕР! РЕпер! Кто, думаешь, ин-яз с золотой закончил?

– Я, а что?

– МАЛЧАТЬ!.. Ты диск сделал, горе?

– ...Картон и серебрянка кончились...

– Так возьми пяти-дюймовки, вон в мусорке пачка.

– Программы откуда брать?

– Откуда всегда – из Инета.

– Так там вирусы!

– Ну и хай с ними, пихай!

– ...Контакт!

– Диск в салфетку, листы скрепи и все факсуй – "Библон" ждет.

– ... Сделал!

– Ладно рубильник на off, пошли отмечать.

– Чего?

– ...Фу-у-у-ух.. Удавлюсь я с тобой. Номер мы сдали!

– Да. точняк, поехали.

END OF REPORT. Xrenter. **.**.**** года.

Вот так.

Я, Навигатор, тебе очень сильно благодарен за то, что ты есть. Вот так, кратко и просто. Но очень точно.

Такие дела, товарищи. Ну, О.К., мне пора бежать. на прощание выдам:

ВЫ НАВИГАТОРЫ, как ТИБСАН – хоть матом крой и придирайся с утра до вечера, а будешь юзать до посинения, потери пульса и тибериума из ушей.

Всегда ваш, с большой партийной благодарностью за оказаное внимание и скромной надеждой на публикацию в золотом,

с наиглубочайшим уважением,
Василий aka Biowolf

Вот вроде в государстве все утихло... Тролли, скелеты, крысы и вампиры забились в самые дальние уголки Шарства...Мои рейнджеры и солдаты ищут последних оставшихся в живых... Чтобы исправить этот их недостаток...

Фу..у.... вроде свободное время появилось. Хочу рассказать о своей нелегкой судьбе. Пишет тебе питерский бывший представитель "Экспедиционного Корпуса " (Expedition Corps [EC]) Почему бывший? Дык реорганизация в армии... вот нас и в расход. Говорят: " летаете(ходите / стреляете / ползаете / правите) тут и там Землю спасаете... На вас же денег не напастись!!! "....

Вот так . Теперь кто где. Одни террористов мочат... Counter Strike в общем... Вот уже долго, правда, их не видел. Увлеклись, наверно. А меня вот в Арданию занесло... Ляпота все-таки тут!!!! Чтобы не говорили всякие "Андреи Алаевы". Нет я не против их мнения. Но знаете после вызженной земли Возрождения (за спасение земли нашему формированию денег не дали... А только разрешили посмотреть финальный взрыв, да зачитали краткую справку, что же случится с Землёй без нашего дальнейшего вмешательства. А мы что ? а мы ничего... Не впервой... По одной и дальше ждали.... Не дождались МЫ третьей части... нет нас больше... Теперь только одиночки будут будующее Земли спасать) да заброшенных деревень и испуганных жителей в Агонии Власти. Тут - Прям рай на Земле! Что не говори....

......гриф СРОЧНО..... СТОЙ! КУДА ТЕБЯ НЕСЕТ??? Телепортируйся оттуда !!! Ну же!! эх... поздно... Почтим память Сира ещё_одного_куда-то_понесло_не_туда . Почтили? Спасибо...

О чём это я ? ах да... ИИ в играх где от меня ни-ни....аля Settlers.

Разработчимам : "ДОКЕЛЬ?"

Нет в Ардании люди немного (НЕМНОГО) соображают. Но иногда (ОЧЕНЬ ДАЖЕ ЧАСТО) хочется взять в руки запыленный шотган и показать очередной крысе , что у нас с такими в FALLOUT делали. Потом протереть его и положить на место... (...пометка... кстати надо будет убраться в ящике , а то не дай БОГ Фримана нелёгкая притащит....)

Нет я понимаю деньги решают всё! Но когда за простую крысу (ПРОСТУЮ) назначена награда в 300 (триста) кровно нажитах золотых, а ни один.... НИ ОДИН герой даже не думает о ней... Это уже слишком... К тому же когда она доканчивает уже 4 (четвертого...) жителя...

Да, но все-таки этот прогресс в данном вопросе не может не радовать !! Это наглядно показали жители Ардании.... Вот чего - то вспомнились полуголодные бомжи из Might&Mayhem к чему бы это ?

.....гриф СРОЧНЕЕ ТОЛЬКО ПО НУЖДЕ........ Всё.... мои люди нашли обитель ЗЛА... Темный замок.... Чё щас будет!!!!... Пошел руководить (по мере сил). Как нить еще напишу. Не забывайте наш прославленный , но забытый и распущенный Экспедиционный Корпус...

Всего!!! Splash....

PS: Мы (то есть теперь уже только я) Верим в тебя Лера!!!!.... А что у тебя за мыша? интересно.... (просто... мой мышь интересуется ;о)). До встречи! ...может еще увидимся... надеюсь....

Эх!!! "Сегодня в бой идут одни старики!"

Читатель читателю

Читатель - ему же. Привет всем! Наш клан [пери,] готов надрать кому хошь и что хошь в BroodWar 3x3 или даже 2x2! Забиваем стрелки в АРЕНЕ или ЛАВИНЕ! Шлите на nepeu@mail.ru!

Еще читателю. Есть чел[овек] для переписки по играм q2-3, Sc, Syndicate wars, Half-life, анимз? Поговорим. Шли на **djk_parfenov@mail.ru.**

Приветствую всех игроманок и игроманов !!! Все кто любит и уважает компьютерные игры всех жанров - пишите в новый клуб. Ваших писем ждёт GAME-

CLUB - клуб по переписке!!! Письма присылайте по адресу : Г. Волгоград , Кирова 98Б , кв. 56 ИНДЕКС 400059. Или пишите на ***arina@tele-kom.ru***

Мне 15 лет. Зовут Олегом, а клич Халява. Обожаю Strategy и RPG. Все у кого есть бумага и ручка (ну и кто умеет писать :-)) Да и вот :-х Шаторкин О.В., 618416, Пермская обл., г. Березники, ул. Свердлова, дом 134, кв. 3

Фанаты и фанатки MTG!
Жду ваших писем по адресу: Беларусь 222310 Минская область, г. Молодечно-4, а/я 47 "Magic". Земляки, давайте встретимся для организации клуба. Пишите на том де адрес. ***Яцевич Татьяна***

Всем привет! Меня зовут Дёмин Сергей (Dungeon DM), мне 17 лет и хотел бы (даже очень переписываться с кем-нибудь, а так же с фанатами и фанатками таких сериалов (фильмов) как X-files, Star Wars и LEXX. Прошел много игр и имею много кодов. Пишите! Московская обл. Пушкинский р-он д. Костино, д.6 кв.31. Индекс 141216.

Куплю Championship Manger 97-98 за любые деньги. С-Петербург пр.Наставников 41 - 1 - 262 индекс 195030 тел. 526-00-18 Егор Иванов

Привет всем!!! Обращаюсь ко всем, у кого есть компьютеры, игроманы и игроманки — давайте переписываться! Все кто любит програмирование (увлекается софтом) и кто любит игрушки типа RPG, стратегий и гонок — Пишите мне. Мне 17 лет (это так, чтобы знали). Мой адрес: 117321 г. Москва, ул. Профсоюзная, д.140, кор.3, кв.124. Звягин Леонид. Пишите! Очень жду!

Привет всем геймерам! Меня зовут Колян, мне 12. Системные требования: жить в Питере, играть в Strategy и RPG, а именно: Tiberian Sun, Tzar, Starcraft, JA2, Revenant, Age of Empires 2, Tomb Raider 3,4. Пишите все, кому не лень по адресу: С-Пб, 193168, ул. Антонова-Овсеенко, д.21, кв.182. Стригин Николай.

Почту разбирали в весьма летнем настроении гроза главпочтампов Лера и ее ручная мышка

Ваш пол:
❑ Мужской
❑ Женский

Ваш возраст:
❑ От 5 до 10 лет
❑ От 11 до 15 лет
❑ От 16 до 20 лет
❑ От 21 до 25 лет
❑ От 26 до 35 лет
❑ Больше 35 лет

Игровой стаж:
❑ Только-только начал играть...
❑ До 2 лет
❑ До 5 лет
❑ До 8 лет
❑ До 10 лет
❑ До 15 лет с конфискацией компьютера
❑ Вчера мне звонили Ромеро и Сид Мейер, о здоровье справлялись, говорили, что после 90 надо себя поберечь...

Часто ли посещаете различные игровые клубы?
❑ Никогда там не был. Будто мне больше делать нечего!
❑ Был пару раз, но мне не понравилось
❑ Постоянно бываю в клубах, зто так здорово!
❑ Это я квартиру свою посещаю, а в клубах — живу

Род занятий в свободное от фрагоделанья время:
____
____

Три ваших любимых игры:
1. _______________
2. _______________
3. _______________

Ваши любимые жанры:
❑ Аркады
❑ Шутеры
❑ Стратегии в реальном времени
❑ Пошаговые стратегии
❑ Симуляторы
❑ Квесты
❑ RPG
❑ Другое: _______________
❑ Мне на жанры наплевать — главное, чтобы игра была хорошая

Как вы относитесь к приставкам:
❑ Отродясь в руках зтой гадости не держал!
❑ Видел одним глазком
❑ У меня есть друзья-приставочники
❑ Балуюсь иногда эмуляторами — вспоминаю молодость
❑ У меня и сейчас есть пара консолей
❑ Да, да! Я люблю приставочные игры, но вы должны понять — у меня было тяжелое детство!

Назовите три российские игровые компании, которые вы считаете самыми перспективными:
____
____
____

Назовите пять игр, выхода которых вы ждете:
1. _______________
2. _______________
3. _______________
4. _______________
5. _______________

Есть ли у вас Интернет?
❑ Есть
❑ Нет
❑ Нет, но скоро будет
❑ Тышком-нышком, тильки для сэбэ
❑ Опоздал я, сосед Вован его вчера себе уже купил

Какие еще игровые издания вы читаете:
____
____
____

Слушаете ли вы радио (если "да", то какое)?
____
____
____

За последний год журнал стал:
❑ Лучше
❑ Хуже
❑ Не изменился

Сколько еще человек, кроме вас, прочитают этот экземпляр журнала?

____

Оцените по пятибалльной шкале каждый из разделов в журнале:
Новости
Action
Strategy
RPG
Simulation
Internet
Hardware
Cheats
Guides
Z-zone

Какой еще раздел нужно ввести в журнале?

____

Три лучших автора в журнале:
1. ____________________(Гений!)
2. ____________________(Умница)
3. ____________________
__________(Подает большие надежды)

Лучший материал этого номера:

____
____
____

Что вы думаете о таких авторах, как Конрад Карлович, Reckless Driver и Иван Жилин?
❑ Лучшие умы современности, всегда читаю с удовольствием!
❑ По-моему, они слишком много о себе возомнили, но в принципе прикольно
❑ Гнать их к чертовой матери!
❑ А кто это?
❑ Первых двоих не знаю, а Иван Жилин хороший человек

Пять лучших номеров за всю историю "Навигатора":
1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________
5. ____________________

Что бы вы хотели видеть на CD:
❑ Больше демо-версий
❑ Больше всяких полезных программ
❑ Больше патчей
❑ Больше видео
❑ Всего побольше. И таблетки от жадности в комплекте!

Комикс должен быть:
❑ Про игры
❑ На десять страниц больше!
❑ Э-э-э, приколись! Там должно быть много телок и крови! Да-да, это круто!..
❑ Его вообще быть не должно!

Нужно ли печатать в "Навигаторе" статьи не о компьютерных играх:
❑ Ой, конечно, нужно, главное – чтобы было читать интересно
❑ Да вы что, с ума сошли?! Навигатор ДОЛЖЕН ПИСАТЬ ПРО ИГРЫ ОНЛИ!
❑ Я картинки смотрю, а что там вокруг них написано – совершенно пАлАсАто

Что бы еще вы хотели видеть в журнале:

____
____
____
____
____
____
____
____
____

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера Чашечникова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net)***

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 28.000 экз. З. 2873

Цена договорная.